
RETRO
FAMICOM VS SG-1000
35 AÑOS DEL PRIMER
DUELO NINTENDO VS SEGA
ANALIZADOS... LEGO LOS INCREÍBLES
ONRUSH JURASSIC WORLD EVOLUTION
MARIO TENNIS ACES TENNIS WORLD TOUR...
HOBBY CONSOLAS
Nº 324
ESPECIAL
E3
¡TODO SOBRE LA FERIA!
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
THE LAST OF US: PART II
CYBERPUNK 2077
FORZA HORIZON 4 ANTHEM
SUPER SMASH BROS ULTIMATE
SPIDER-MAN RESIDENT EVIL 2
DEVIL MAY CRY 5 FALLOUT 76...
LO MÁS NUEVO
COFFEE CRISIS
Analizamos un cartucho de Mega Drive, ¡25 años después!
REPORTAJE
¿SON IMPORTANTES LOS INDIES EN LA INDUSTRIA?
RETROHOBBY
¿QUÉ PASÓ CON TECMO CUP SOCCER?
LA HISTORIA DE JORDAN MECHNER
¡REGALO!
PÓSTER DOBLE
ANTHEM
AVANCES
BATTLEFIELD V
OCTOPATH TRAVELER
POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! / EEVEE!
CONCURSO
¡SORTEAMOS 3 JUEGOS!
LEGO LOS INCREÍBLES

CONTINÚA TU EXPERIENCIA DIGITAL









EDITORIAL



Los videojuegos son para todos... y todas

SONIA HERRANZ

Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es

@soniaherranzz

Mi plan era hablaros del E3, pero, teniendo en cuenta que os esperan 40 páginas dedicadas a la feria, no sé si ya es ponerse un poco cansina. Eso sí, no me resisto a comentar lo mucho que me ha gustado que el mensaje que Microsoft ha transmitido sea "juegos, juegos, juegos", que por fin se haya visto algo (espectacular, por cierto) de *Cyberpunk 2077* y que *The Last of Us: Part II* sea aún más de lo que esperaba. Y ya, que bastante sobre sorpresas, ausencias y conferencias vais a encontrar más adelante...

Sí voy a hablar de algo del E3, pero que no es el E3: el ruido de las redes sociales, el polvo que se levanta a su alrededor, atacando, desgarrando, a lo que es diferente y no encaja con ideas preconcebidas. El tráiler de *The Last of Us: Part II* es brutal. Por todo. Por potencia gráfica, por mecánicas de juego, por narrativa... Pero de lo que se habla es de un beso. Un beso precioso, por cierto. Entre mujeres. El mismo juego que hace unos meses horrorizó por su violencia excesiva, ahora causa una reacción igual de desproporcionada por un beso... ¿De verdad?



Esta alucinante feria consigue que, una vez al año, los videojuegos abran los telediarios por cosas buenas, y Sony ha aprovechado este escaparate para mostrar una realidad muy alejada de los prejuicios que se tienen sobre ellos. Este tráiler le dice al mundo que los videojuegos no son sexistas por definición. Son tolerantes, inclusivos. Imagino que las críticas escupidas por esos "gamers de verdad" para lo único que servirán es para que los "no gamers" mantengan su idea de que los que jugamos a videojuegos somos rancios, frikis, raritos y machistas. Además de violentos, claro. Deberíamos aplaudir a Naughty Dog y a Sony por abrir su conferencia del E3 con este vídeo. Y también a Electronic Arts por su respuesta ante la reacción que ha tenido la inclusión de mujeres en *Battlefield V*: "Acepta a las mujeres en *Battlefield V* o no compres el juego". Y punto. Acepta que los videojuegos abarcan todas las edades, todas las sensibilidades. Acepta que son una manifestación cultural y, por lo tanto, variada, libre, creativa. Acepta que hay gente que no piensa como tú. ¿Me ayudas a que se acepte?

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Con todos los juegazos que ha habido en este E3, se podrían haber llenado dos o tres revistas. Hemos tenido que dejarnos unos cuantos en el tintero (principalmente, aquéllos de los que no se ha anunciado nada que no se supiera ya), pero creo que nuestro reportaje resume bien lo que ha dado de sí una feria muy ilusionante.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor

El E3 de los samuráis, de la visibilidad LGBT (por el beso de *The Last of Us: Part II* en la conferencia de Sony) y de los personajes femeninos fuertes (*Assassin's Creed Odyssey*, *Wolfenstein Youngblood*...) me ha dejado con la sensación de que ha faltado un anuncio que destacara sobre lo demás.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Si el E3 de 2017 destacó a personajes femeninos como protagonistas, el de 2018 será recordado como el de la integración. La culpa es de un simple beso en *The Last of Us: Part II*. Ellie nos ha parecido el personaje más "humano" y comprometido del E3. Y protagoniza uno de mis juegos más esperados.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Hemos asistido a un E3 completito y agradecido, del que me quedo con *Ghost of Tsushima* (¡pero qué estética más brutal!), la exhaustiva pelea de Microsoft en las ventajas de Xbox One como plataforma de juego y... *Control*. No se habla mucho de ello, pero un "nuevo *Quantum Break*" es un notición.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Este E3 deja un montón de bombazos, pero, si tuviera que elegir dos, ésos serían sin duda NeoGeo Mini, que estuvo al alcance de los visitantes de la feria, y el remake de *Resident Evil 2*. La verdad es que le tenía bastante pavor a lo que pudiera hacer Capcom con mi juego favorito de la saga, pero lo que se ha visto es impresionante.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 324

E3 2018

Te contamos qué ha dado de sí la feria de Los Ángeles, desde las conferencias a los juegos más sonados

84 REPORTAJE



FAMICOM VS SG-1000

Así fue el primer duelo entre Nintendo y Sega, cuando lanzaron a la vez sus primeras consolas, hace 35 años

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



BATTLEFIELD V

Regresamos a la II Guerra Mundial, pero con sorpresas



JUEGOS INDIES EN LA INDUSTRIA MODERNA

Los desarrollos independientes ganan cada vez más peso, pero ¿cuál es su importancia en la industria?

E3 2018


SPIDER-MAN
PS4
PS4


ACTIVISION
ACTIVISION
CALL OF DUTY


Fallout
AR WASH

¡BIENVENIDOS A LA MECA DE LOS VIDEOJUEGOS!

Es la feria de videojuegos por excelencia, el evento anual donde más juegos nuevos se desvelan, más sorpresas nos aguardan y más magia se respira. Aquí tenéis lo mejor de lo mejor.





■ Por Rafael Aznar, Bruno Sol, David Alonso, Sergio Martín y Alberto Lloret



Phil Spencer dirigió la mejor conferencia del E3. Siempre tendremos la duda de qué habría pasado en esta generación si él hubiera liderado la estrategia de Xbox One desde el comienzo, en lugar del infame Don Mattrick...

MICROSOFT

COMPROMISO RENOVADO CON LOS VIDEOJUEGOS

Microsoft ha tenido que luchar contra viento y marea en esta generación, pero se ha ido reponiendo y, sin duda, firmó la mejor conferencia del E3, para reivindicar su papel en la industria de los videojuegos, sobre todo a largo plazo.

Una vez lanzada Xbox One X, la compañía pudo centrarse este año en lo que de verdad importa, el catálogo, y lo hizo anunciando un porrón de juegos propios y dando voz a algunas de las third parties más importantes para que mostraran sus títulos multiplataforma. En total, desfilaron 50 juegos durante 100 minutos de conferencia, con un ritmo que combinó con mucha fluidez tráilers, demos y discursos.

Microsoft necesitaba dar un golpe sobre la mesa en cuanto a juegos exclusivos, tras un 2017 y un 2018 bastante flojos, a lo que se añadía un panorama yermo para el futuro. Y lo hizo con la fuerza de tres buques insignia: *Forza Horizon 4*, *Gears of War 5* y *Halo Infinite*. Con *Red Dead Redemption II*, éste va a ser un final de año raro, así que MS, igual que Sony, sólo va a sacar una gran exclusiva para la campaña navideña: el juego de coches, el 2 de octubre. Antes, el 10 de agosto, saldrá un indie de altos vuelos como *We Happy Few*. Sin embargo, el panorama para 2019 pinta tremendamente halagüeño, pues, además de *Gears 5* (veremos si *Halo* está listo también para ese año, pues aún no tiene fecha oficial), llegarán *Crackdown 3*, que se ha retrasado a febrero, *Ori and the Will of the Wisps* o la expansión *Cuphead: The Delicious Last Course*. Además, se confirmó el regreso de *Battletoads*, la querida saga de Rare, en forma de nueva entrega.

Escaparate de excepción

La conferencia de Microsoft sirvió para que muchas third parties mostraran sus nuevos títulos. Destacaron aquéllos que no se conocían hasta entonces o de los que se había visto poco: *Cyberpunk 2077*, *Devil May Cry 5*, *Sekiro: Shadows Die Twice*, *Dying Light 2*, *Just Cause 4*, *Fallout 76*, *The Division 2*, *Jump Force* y una remasterización de *Tales of Vesperia*. También tuvieron su espacio *Kingdom Hearts III*, *Metro Exodus* o *Shadow of the Tomb Raider*. En el habitual carrusel de indies, destacaron *Below*, *Ashen* o *Super Meat Forever*, si bien se echó en falta el esperadísimo *The Last Night*.

Pero, sin duda, lo mejor de la conferencia fue el anuncio de que Microsoft ha ampliado su nómina de estudios con cinco nuevos equipos. Uno es de reciente fundación, The Initiative, dirigido por Darren Gallagher; otros dos son de los más reputados de la última década, Playground Games y Ninja Theory; y los otros dos son indies, Compulsion Games y Undead Labs. Recuperar el terreno perdido en esta generación, cuyo final empieza ya a avistarse en el horizonte, es misión imposible, pero, con este movimiento, Microsoft renueva su compromiso con el sector de los videojuegos y se prepara para dar batalla en los próximos años. De hecho, Phil Spencer confirmó que ya se está trabajando en el siguiente hardware.

MICROSOFT REIVINDICÓ SU PAPEL EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

1 **La saga *Gears of War*** tuvo tres anuncios: la quinta entrega numerada, *Tactics* (un juego de estrategia) y *Pop* (un juego para móviles basado en las figuras Funko).

2 **Entre los invitados,** hubo auténticas leyendas del videojuego, como Todd Howard, Chris Avellone o Hideaki Itsuno, que hablaron de *Fallout 76*, *Dying Light 2* y *Devil May Cry 5*.

3 ***Forza Horizon 4*** nos dejó atónitos a todos con sus cuatro estaciones dinámicas, de lo más salvaje que hemos visto jamás.

4 **El cierre** corrió a cargo de CD Projekt RED: mientras Phil Spencer anunciaba el fin de la conferencia... alguien le hackeó y tiñó de rojo la pantalla para presentar, *Cyberpunk 2077*, uno de los juegos más esperados de esta generación.


1


2






3

MICROSOFT SACA LA CHEQUERA











THE INITIATIVE
Ubicado en Santa Monica, este nuevo equipo estará comandado por Darrell Gallagher, que fue jefe de Crystal Dynamics, donde comandó el reseteo de la saga *Tomb Raider*.

NINJA THEORY
La reciente llegada de *Hellblade* a Xbox One era una señal: Microsoft ha comprado un estudio experto en narrativa y acción, como se vio en *Heavenly Sword*, *Enslaved* o el increíble *DmC*.

PLAYGROUND GAMES
Era second party de MS hasta ahora, pero ya es de su propiedad. Seguirá trabajando en *Forza Horizon* y su futuro RPG de mundo abierto ya no podrá salir en otras consolas.

COMPULSION GAMES
Tras colaborar estrechamente con ellos para *We Happy Few* en el programa ID@Xbox, Microsoft se ha hecho con este estudio para que haga desarrollos aún más ambiciosos.

UNDEAD LABS
Otra second party que pasa a ser first es ésta, tras el reciente lanzamiento de *State of Decay 2*. Ahora, contará con más recursos para que sus juegos tengan mayores valores de producción.



MIRADA DIGITAL. Se recalcó la importancia del servicio Game Pass, al que se le va a añadir una tecnología llamada FastStart para incrementar su rapidez, así como la del streaming y la computación en la Nube, que serán clave en el futuro para jugar con calidad de consola en cualquier dispositivo.

LAS CLAVES



LA SANTA TRINIDAD
Se confirmaron nuevas entregas de las tres sagas más icónicas de Microsoft: *Halo Infinite*, *Gears of War 5* y *Forza Horizon 4*. No hubo IP nuevas, pero las habrá en el futuro.



LA PROMESA DE 2019
Se confirmaron para 2019 un nuevo *Battletoads*, *Ori and the Will of the Wisps*, la expansión *Cuphead: The Delicious Last Course*... y *Crackdown 3*, que ha sufrido otro retraso más.



APOYO THIRD PARTY
La conferencia estuvo plagada de juegos third party, muchos de ellos japoneses: *Kingdom Hearts III*, *Sekiro*, *Jump Force*, *Devil May Cry 5*... Hoy en día, One X manda para los multis.



La conferencia de Sony se fragmentó en dos partes y, en ellas, hubo sendas interpretaciones musicales, que sirvieron de antesala a las demos de *The Last of Us: Part II* y *Ghost of Tsushima*.

SONY

SELECCIÓN DE PELOTAZOS EN EXTRAÑO FORMATO

Este año, Sony optó por un nuevo formato para su conferencia del E3. Algunas cosas fueron un acierto; otras, no tanto, y, si bien no hubo grandes sorpresas, quedó claro que tiene un repertorio brutal de potenciales vendeconsolas para el futuro.

La compañía tenía *The Last of Us: Part II* como estandarte, y eso motivó que el evento se dividiera en dos partes. La primera, dedicada sólo a él, duró veinte minutos y transcurrió en una sala de dimensiones reducidas que representaba un escenario de la demo del juego, algo que se acentuó con la actuación en directo del compositor argentino Gustavo Santaolla. La segunda parte, dedicada al resto de juegos, duró 40 minutos y se celebró ya en el típico auditorio. Eso implicó meter un plomizo interludio de doce minutos para dar tiempo a que los asistentes al evento se cambiaran de escenario. En lo que duró, se aprovechó para anunciar un nuevo modo Partida+ para *God of War* o la incorporación de *Call of Duty: Black Ops III* a los juegos gratuitos de PS Plus de este mes.

La conferencia contó con Shawn Layden, máximo responsable de Sony Interactive Entertainment, como maestro de ceremonias, pero fue prácticamente el único ponente, pues, a diferencia de otras conferencias, todo el metraje se sustentó en tráilers y demos, especialmente las de los cuatro grandes exclusivos que la compañía tiene en cartera ahora mismo; es decir, *The Last of Us: Part II*, *Ghost of Tsushima* (que estuvo precedido por un recital instrumental), *Death Stranding* y *Spider-Man*.

Todos tienen una pinta espectacular, aunque hay quien anda con la mosca detrás de la oreja con los dos primeros, pues su apartado técnico es difícil de creer y no tienen fecha (ni siquiera un genérico "2019")... No sería de extrañar que acaben siendo intergeneracionales y también lleguen a PS5, pero, en todo caso, están confirmados para la actual consola.

Más exclusivos, pero a la sombra

No todos los juegos del evento eran "repetidores". Se mostraron por primera vez el remake de *Resident Evil 2* (con un genial guiño a la primera PlayStation, para la que se lanzó el original en 1998) y *Control*, que es como se llama la nueva aventura multiplataforma de Remedy, tras muchos años como second party de Microsoft. Se anunciaron, además, *Nioh 2* y *Trover Saves the Universe*, un juego de PS VR firmado por el creador de "Rick y Morty". Para rematar, *Kingdom Hearts III* se lució con un tráiler de "Piratas del Caribe". La lástima fue que no hubo ni rastro del remake de *Medievil*.

Hay que destacar que Sony tuvo muchas más cosas en el E3, pero, por alguna razón, se quedaron fuera del marco de la conferencia. *Dreams* se mostró justo después, igual que *Déraciné*, un juego de PS VR de FromSoftware y Japan Studio. Días antes, se confirmó la fecha de *Days Gone*: el 22 de febrero. Más difícil es saber por qué no se presumió de títulos exclusivos de third parties, como *Yakuza Kiwami 2*, *Dragon Quest XI*, *Catherine: Full Body*...

SONY TIENE UN REPERTORIO BRUTAL DE VENDECONSOLAS PARA EL FUTURO

1 El evento empezó en una pequeña sala que era la equivalente real de la que aparecía al comienzo de la demo de *The Last of Us: Part II.*

2 Sid Shuman y varios miembros más de Sony se encargaron de "rellenar" el tiempo que pasó entre la primera parte del evento y la segunda, que ya transcurrió en un auditorio clásico.

3 Hideo Kojima no intervino esta vez en la conferencia, pero la demo de *Death Stranding* fue una "kojimada" en toda regla, de la que es muy difícil sacar conclusiones.

4 Gustavo Santaolalla, compositor de *The Last of Us*, dio un pequeño recital con una guitarra. ¿Por qué iría encapuchado?











TETRALOGÍA DE EXCLUSIVOS



THE LAST OF US: PART II

Naughty Dog mostró una demo de once minutos, una de las más largas que se vieron en todas las conferencias del E3, para dejar claro que tiene entre manos un juego que puede ser el cénit audiovisual y narrativo de esta generación de consolas.



GHOST OF TSUSHIMA

Se dejó ver con una demo que presentaba ya las mecánicas de combate y otras como la escalada o los viajes a caballo. El apartado técnico es tan bruto que hay quien desconfía, pero Sucker Punch ya brilló con *Infamous: Second Son*, que es de 2014.



DEATH STRANDING

Era la primera vez que se veía una versión jugable de la nueva aventura de Hideo Kojima desde que se anunciara en el E3 2016... y sigue siendo una tarea casi filosófica sacar algo en claro de lo que nos quiere contar. Como poco, será algo diferente.



SPIDER-MAN

Por la cercanía de su lanzamiento y las veces que ya se había visto en movimiento, podía parecer el exclusivo de PS4 que menos interés despertara de la conferencia... pero Insomniac mostró una demo con múltiples villanos que nos dejó turulatos.

LAS CLAVES



ANUNCIOS AJENOS

Los juegos que no se conocían hasta entonces o de los que no se sabía casi nada vinieron de mano de third parties: *Control* (Remedy) *Resident Evil 2* (Capcom) y *Nioh 2* (Koei Tecmo).



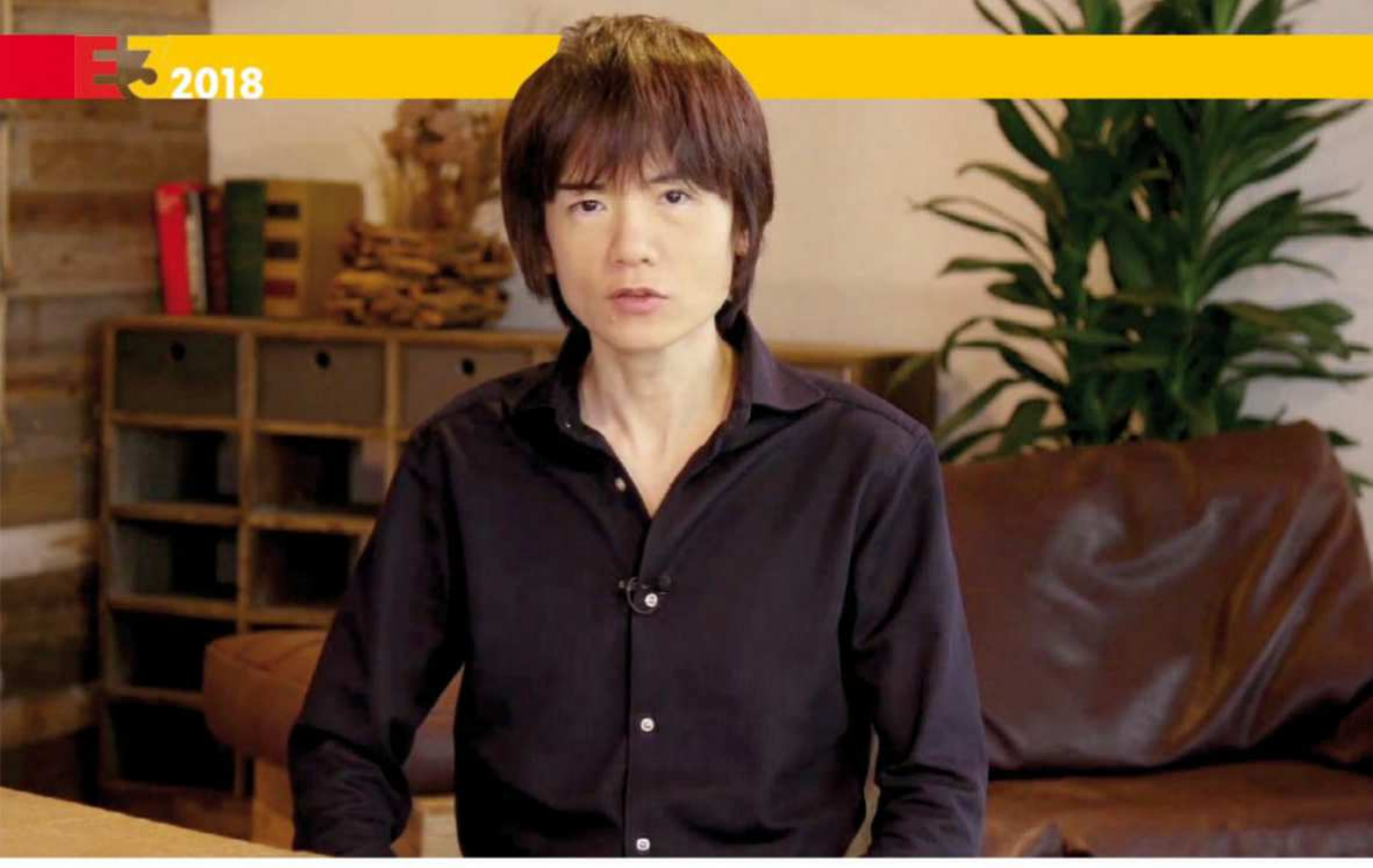
KINGDOM HEARTS III

Se anunció una edición especial de PS4 Pro, así como una edición del juego que también incluirá las remasterizaciones *KH HD I.5+II.5 Remix* y *KH HD II.8 Final Chapter Prologue.*



FUERA DEL EVENTO

Muchos juegos exclusivos se mostraron fuera del marco de la conferencia, como *Déraciné*, que es un juego de From-Software y Japan Studio para PS VR, *Dreams*, *Days Gone*...



Masahiro Sakurai, eternamente joven, desmenuzó todos los detalles de *Super Smash Bros Ultimate*, que será un enorme recopilatorio de la saga, desde Nintendo 64 hasta Wii U y 3DS.

NINTENDO

MÁS QUE DIRECT, UN SUPER SMASH BROS DIRECT

El E3 le es un poco indiferente a Nintendo. Teniendo sus Direct, que le permiten llegar a una audiencia global fácilmente y con los plazos que ella misma fije, suele ir por mero compromiso, con muy pocos juegos, que desgrana en las retransmisiones del Treehouse, o torneos presenciales.

Este año no fue una excepción, y su presentación pregrabada fue, seguramente, la más pobre de la feria, aunque, aun así, hubo un par de anuncios. En realidad, el enfoque fue similar al de los dos años anteriores. En 2016, fue a Los Ángeles para hablar de *Zelda: Breath of the Wild*. En 2017, fue para hacer lo propio con *Super Mario Odyssey*, aunque, en ese caso, sí que hubo algunas sorpresas para arroparlo. En 2018, le ha tocado el turno a *Super Smash Bros Ultimate*, que copó veinticinco de los 43 minutos que duró el evento. Realmente, se podría considerar casi un Super Smash Bros Direct, pues su creador, Masahiro Sakurai, desgranó minuciosamente hasta el último detalle jugable. Quizá queda un poso peor que otros años porque, al fin y al cabo, se trata de una recopilación-remake-remasterización (o como se quiera llamar) de toda la trayectoria histórica de esta saga de lucha. No obstante, será uno de los juegos más vendidos de la próxima campaña navideña (sale el 7 de diciembre), pues sus fans se cuentan por legiones, y el ejemplo reciente de *Mario Kart 8 Deluxe* ya permite apuntar en esa millonaria dirección.

Todo depende del cristal...

Al margen de *Super Smash Bros*, cabe destacar los anuncios de otros dos juegos para Switch con el sello de calidad de Nintendo. No son vendeconsolas, pero *Super Mario Party* y, sobre todo, *Fire Emblem: Three Houses* tienen su público: los que disfrutan de jugar desenfadadamente con amigos, por un lado, y los fans de la estrategia más desafiante, por otro. Aparte, se anunció *Daemon X Machina*, un juego de robots de Marvelous con una colorida estética. *Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee* también estuvo, igual que *Octopath Traveler*, pero apenas se dieron dos pinceladas de cada uno. Luego, llegó un carrusel frenético para, simplemente, recordar que, en los próximos meses, también llegarán *Captain Toad: Treasure Tracker* o *The World Ends with You: Final Mix*. Ahora bien, si se analiza desde la perspectiva del usuario muy nintendero que sólo posee una Switch, en especial niños, el Direct no estuvo tan mal, pues sirvió también para anunciar la llegada a la consola híbrida de *Fortnite: Battle Royale*, *Dragon Ball FighterZ* o *Ark: Survival Evolved*. Del mismo modo, también se ha convertido en la consola predilecta para jugar a indies, como *Hollow Knight* (recientemente lanzado), *Overcooked 2* o *Killer Queen Black* (estos dos últimos se presentaron en sociedad en el Direct).

No hubo anuncios de 3DS, que está al final de su ciclo vital, pero lo peor fue no tener noticias de la Consola Virtual, *Metroid Prime 4*, *Bayonetta 3*, *Yoshi* (se ha retrasado a 2019), lo que quiera que esté haciendo Retro Studios...

SMASH BROS CUMPLIÓ EL MISMO ROL QUE ZELDA Y MARIO EN 2016 Y 2017

1 **Reggie Fils-Aime,** presidente de Nintendo América, salió a cámara para hablar de *Pokémon: Let's Go* y los indies que llegarán a Switch.

2 ***Fortnite: Battle Royale,*** el mayor fenómeno reciente de la industria de los videojuegos, ya está disponible en la consola híbrida.

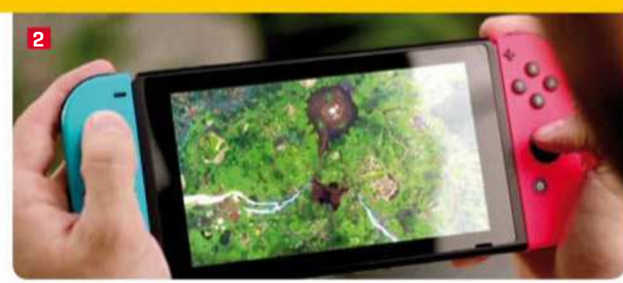
3 ***Splatoon 2*** estuvo en el E3 con la disputa de su campeonato mundial y con *Octo Expansion*, un DLC que ya se ha puesto a la venta.

4 **El Treehouse** sirvió como complemento al Direct, en forma de demos de *Smash Bros*, *Pokémon*, *Fortnite*, etcétera.

5 ***Octopath Traveler*** apenas se dejó ver, pero se informó de que en la eShop habría una nueva demo, que ya os podéis descargar gratis.



1



2



3



4



5

LAS CLAVES



SUPER SMASH BROS

Fue el gran protagonista del E3 de Nintendo, no sólo por copar más de medio Direct, sino porque estaba jugable en la feria y se realizaron torneos entre los asistentes.



POKÉMON: LET'S GO

Se había presentado con anterioridad, por lo que apenas se habló de él en el Direct. Aun así, su máximo responsable, Junichi Masuda, contó nuevos detalles en el Treehouse.



AUSENCIAS DE PESO

No hubo grandes sorpresas (seguimos sin saber en qué anda Retro Studios) y no estuvieron presentes siquiera muchos juegos ya anunciados: *Metroid Prime 4*, *Bayonetta 3*, *Yoshi*, *Shin Megami Tensei V*, *Travis Strikes Again...*

ANUNCIOS DE CLASE MEDIA



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Nintendo ya había informado de que Intelligent Systems estaba preparando el regreso a consolas de sobremesa de su saga de rol táctico, y lo mostró con un tráiler que da cuenta de que está ya muy avanzado. No en vano, saldrá en primavera de 2019.



SUPER MARIO PARTY

Fue quizá la mayor sorpresa del Direct. Nintendo lo ha fechado para el 5 de octubre, de cara a seguir cumpliendo la promesa de sacar un juego al mes.



DAEMON X MACHINA

Este colorido juego de mechas fue el encargado de abrir el Direct. Viene con el sello de Marvelous y verá la luz en exclusiva para Switch a lo largo de 2019.

XENOBLADE CHRONICLES 2

Como el año pasado, el RPG de Monolith se dejó caer por el Direct, esta vez con un DLC que se titulará *Torna: The Golden Country* y que saldrá en septiembre.



MANDO DE GAMECUBE. Un *Smash Bros* no sería lo mismo sin este pad y su botón "A", y Nintendo confirmó que *Ultimate* será compatible con él, igual que lo fueron las entregas de Wii y Wii U. Se podrán emplear los que ya tengamos o bien comprar el nuevo modelo que se pondrá a la venta.

EA

ARRANQUE A MEDIO GAS

Electronic Arts inauguró de nuevo la feria este año... y volvió a defraudar con una conferencia carente de ritmo y que apenas dejó anuncios que no fueran de esperar.

Las estrellas del show fueron *Anthem*, que contó con una mesa redonda, y *Battlefield V*, para el que se confirmó un modo battle royale. Esperábamos ver los nuevos proyectos de Star Wars, pero sólo supimos el nombre y la fecha del de Respawn. En cambio, sí se anunciaron nuevos contenidos para *Battlefront II* ambientados en las Guerras Clon.

Trío deportivo y dúo indie

FIFA 19, *NBA Live 19* y *Madden NFL 19* conformaron la habitual tripleta deportiva. En el caso del simulador de fútbol, se confirmó que incorporará la licencia de la Champions, cuyo trofeo estuvo de cuerpo presente.

Los indies tuvieron su hueco, con *Unravel Two*, anunciado y lanzado sobre la marcha, y *Sea of Solitude*. También tuvo su tiempo *Command & Conquer: Rivals*, un juego para móviles del que se realizó una soporífera partida en directo. Por último, se anunció Origins Access Premier, un "Netflix" de EA para PC, que llegará en verano y que costará 15 € al mes o 100 € al año (los juegos estarán disponibles desde el día en que salgan). En relación con eso, el CEO Andrew Wilson aseguró que la compañía ya trabaja para ofrecer un servicio de streaming en el futuro con el que jugar en multitud de dispositivos.



FIFA 19 tendrá la licencia de la Champions, y ahí que estuvo el trofeo, pero también se habló de *FIFA 18*, clave para EA con motivo del Mundial.



Vince Zampella anunció de esta guisa, sentado entre el público, que el *Star Wars* de Respawn se llama *Jedi Fallen Order* y saldrá a final de 2019.

BETHESDA

CAMBIO DE ESTRATEGIA



El cantante Andrew W.K. dio un pequeño concierto al empezar el evento, ya que, para el tráiler del anuncio de *Rage 2*, se había usado un tema suyo.



Todd Howard, jefazo de Bethesda Game Studios, habló de *Fallout 76*, *Fallout Shelter*, *The Elder Scrolls Blades*, *Starfield* y *The Elder Scrolls VI*.

Bethesda cambió su estrategia respecto a otros años y se animó a anunciar juegos tanto a corto como a largo plazo, aunque de algunos aún no tuviera material.

Fue una conferencia excesivamente larga, con bastante relleno de ports desde/hacia móviles, pero dejó un puñado de titulares y mucho humor, en forma de pullas de Pete Hines a Walmart por su filtración de *Rage 2* o de autoparodias, como un supuesto *Skyrim: Very Special Edition* para buscas Motorola o neveras.

Rage 2 abrió la conferencia, y *Fallout 76* fue el juego que acaparó más minutos. También hubo tiempo para varios subproductos de *The Elder Scrolls*: *Legends* (para PS4, One y Switch), *Summerset* (expansión de *TES Online*) o Blades (para móvil). Tampoco faltó *Quake Champions*, que sigue anunciado sólo para PC. *Prey* tuvo también su espacio, con el anuncio de la expansión *Mooncrash*, ya disponible. En verano, llegará un modo extra, Typhon Hunter, que, además, será compatible con realidad virtual. Y, hablando de RV, se anunció *Wolfenstein Cyberpilot*.

La verdadera mandanga

Bethesda tiró la casa por la ventana y anunció un porrón de juegos a largo plazo. Para empezar, *Wolfenstein Youngblood*, para 2019, y *Doom Eternal*, sin fecha. Pero el súmmum fue cuando Todd Howard dijo que *Starfield* y *Elder Scrolls VI* están en el horno, para la próxima generación.

SQUARE ENIX

ENLATADO Y AL GRANO

Igual que hace dos años, Square Enix volvía a tener un evento propio, pero cambió el formato de conferencia en directo por un vídeo pregrabado con un ritmo desenfrenado, al estilo del Nintendo Direct.

En sólo media hora, la compañía japonesa soltó una batería de diez juegos, la mayoría para el corto plazo. Como pistoletazo de salida, se mostró una demo de *Shadow of the Tomb Raider* para contar las bondades de la ambientación selvática. *Life is Strange 2* no estuvo presente... pero Dontnod anunció que, el 26 de junio, se lanzará gratuitamente *The Awesome Adventures of Captain Spirit*, ambientado en el mismo universo. Ese mismo día, se lanzará *NieR Automata: Become as Gods Edition*, la adaptación a Xbox One del juego de Platinum. También tuvieron su hueco dos nuevos RPG que verán la luz en verano, uno en exclusiva para Switch (*Octopath Traveler*) y otro para PS4-PC (*Dragon Quest XI*). Por supuesto, *Kingdom Hearts III* no faltó a la cita, con un mundo de "Frozen" y fecha final: el 29 de enero.

Sorpresas y ausencias

Lo mejor del evento fueron los anuncios de *Just Cause 4* y *Babylon's Fall*, una nueva IP a cargo de Platinum, junto con *The Quiet Man*, un experimento entre imagen real y videojuego. La lástima fue que *Left Alive*, el juego de los Vengadores de Crystal Dynamics y *Final Fantasy VII Remake* no se dejaron ver el pelo...



Babylon's Fall, desarrollado por Platinum Games, fue la gran sorpresa. Tras el éxito de *NieR Automata*, Square Enix vuelve a confiar en el estudio.



Daniel Chayer-Bisson, director creativo de *Shadow of the Tomb Raider*, fue de los pocos desarrolladores que salieron hablando a cámara.

UBISOFT

DÉJÀ VU A LA FRANCESA

Tuvo un ritmo pesado, con intervenciones de desarrolladores para casi todos los juegos, y, por momentos, parecía la misma que el año pasado, pero la conferencia de Ubisoft dejó momentos hilarantes y grandes promesas.

La mayoría de juegos repetían respecto al E3 2017. Fue el caso de *Beyond Good & Evil 2*, *The Crew 2*, *Skull & Bones*, *Transference*, *Starlink: Battle for Atlas* o, incluso, *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, del que se mostró el DLC *Donkey Kong Adventure*, con una orquesta en directo que dirigió Grant Kirkhope, compositor de los legendarios juegos del simio que firmó Rare en los 90. Y no fueron los juegos más veteranos que se dejaron ver, pues se detallaron nuevos contenidos para *Rainbow Six Siege* o *For Honor*. Otro déjà vu se produjo con la aparición de Shigeru Miyamoto, a quien Yves Guillemot, presidente de Ubisoft, le regaló una maqueta de un Starwing, para celebrar que *Starlink* tendrá contenidos de *Star Fox* en Switch. Además, se anunciaron *Trials Rising* y *Just Dance 2019*, que también tendrán versión para la consola híbrida.

En Washington y en Grecia

No hubo *Splinter Cell* como se rumoreaba, pero Ubisoft dio el do de pecho con *The Division 2*, que se ambientará en Washington, y, sobre todo, con *Assassin's Creed Odyssey*, que nos retrotraerá a la Grecia clásica y tendrá dos protagonistas.



La conferencia se abrió con una charanga encabezada por un oso panda. Más tarde, el director de *Trials Rising* irrumpió vestido de motero...



Shigeru Miyamoto estuvo presente en el evento, como el año pasado, esta vez para celebrar la inclusión de contenidos de *Starfox* en *Starlink*.

THE LAST OF US: PART II

ODIO Y VENGANZA DE UNA JOVEN SUFRIDORA

■ PS4 ■ NAUGHTY DOG (SONY) ■ AVENTURA ■ SIN CONFIRMAR

La secuela más esperada de los últimos años se dejó ver con una increíble demo de once minutos que sirvió para mostrar su músculo técnico y dejarnos en ascuas sobre su argumento.

The Last of Us: Part II estará protagonizado por Ellie, que tendrá diecinueve años, lo que significa que han pasado cinco desde los sucesos de la primera entrega. Después de haberse asentado en Jackson, la joven se meterá en una espiral de odio y venganza, aún no sabemos ni por qué ni contra quién. Joel no aparecía en la demo, pero se le nombraba y, en principio, debería salir, aunque haya dejado de ser el personaje controlable. En todo caso, Naughty Dog está jugando al despiste, pues la demo era muy metafórica, con un diálogo y un beso entre Ellie y la que parece ser su novia, Dina, que entroncaba con un flashback jugable.

Un nuevo paradigma visual y jugable

En el E3, hubo verdaderos portentos, pero pocos sorprenden tanto como éste en sus gráficos o sus mecánicas. La sección jugable de la demo, en la que Ellie huía y se enfrentaba a los miembros de una secta (no se vio a los infectados, pero se confirmó que habrá nuevos tipos), era una sucesión continua de virguerías. La iluminación o el grado de detalle general son soberbios, igual que la melancólica banda sonora de Gustavo Santaolalla, pero lo que más impresiona son las animaciones: cómo busca apoyos Ellie con la mano cuando está en modo sigilo, cómo se echa la mano al hombro cuando recibe un disparo (o cómo se saca la bala con un cuchillo), cómo amartilla una pistola antes de disparar... Todo es tremendamente realista.

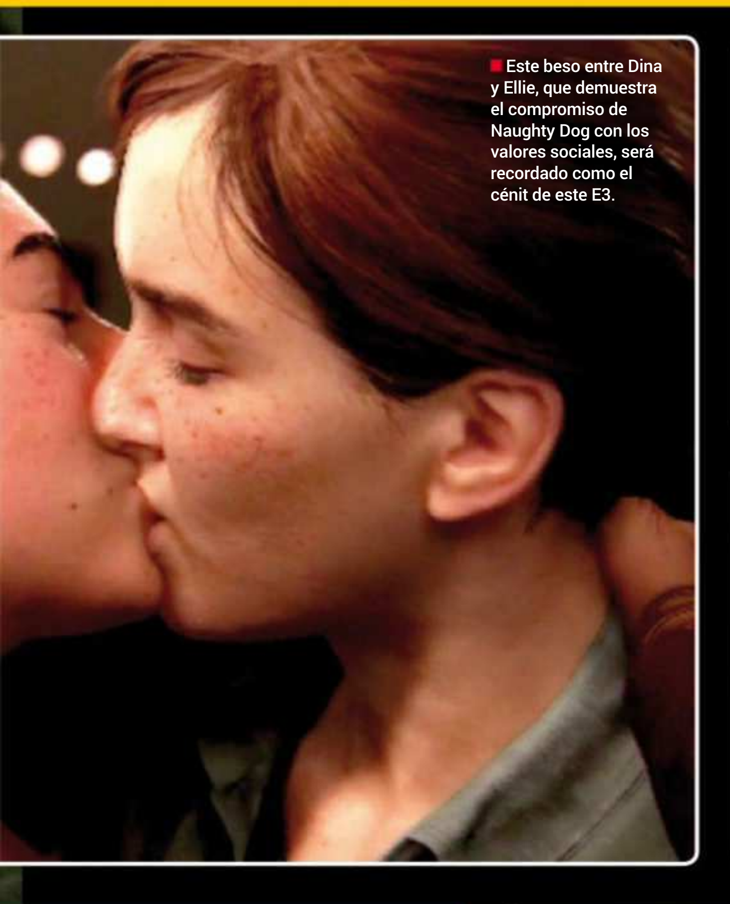
La demo sirvió también para presentar importantes novedades jugables. Esta vez, al movernos por el entorno, podremos saltar libremente y reptar, mientras que, en los combates, podremos esquivar haciendo "quiebros" hacia cualquier lado. Se ha puesto mucho énfasis en la IA contextual de los enemigos, que ya no tirarán de "telepatía" cuando nos busquen, sino que se comunicarán de viva voz entre ellos, se pondrán a mirar debajo de los coches (donde podremos meternos), nos avistarán si estamos en arbustos poco frondosos... La madurez de Ellie será la de Naughty Dog y PS4. ■



OPINIÓN

Lo último en videojuegos

Puede parecer demasiado "bestia" para ser verdad, pero Naughty Dog no es un estudio que se caracterice por las engañifas, y menos viendo lo que hizo con el primer *The Last of Us* o con *Uncharted 4*. Apenas hay detalles de la historia, pero tenemos fe en que marcará el techo de esta generación en muchos sentidos, ya sea en 2019 u, ojalá no, 2020.



Este beso entre Dina y Ellie, que demuestra el compromiso de Naughty Dog con los valores sociales, será recordado como el cénit de este E3.





LA DEMO ERA UNA SUCESIÓN CONTINUA DE LAS VIRGUERÍAS QUE MARCARÁN LA MADUREZ DE ELLIE, NAUGHTY DOG Y PS4



Los combates serán muy violentos y presentarán un cuerpo a cuerpo mejorado, de modo que las esquivas serán clave y podremos quitarles las armas a los enemigos.



Las animaciones son las mejores que hemos visto jamás en un videojuego. Este fotograma de Ellie sujetando una pistola puede parecer un vídeo... pero es jugabilidad.



Al margen de los infectados, los humanos seguirán siendo muy sanguinarios, como los de esta secta, a la que se puede ver aquí sacándole las tripas a un pobre diablo.

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

PARA PARTENONES, GRECIA

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ UBISOFT QUEBEC ■ ROL ■ 5 DE OCTUBRE

Visto lo bien que le sentó el descanso previo a *Origins* y que en otoño está la competencia directa de *Red Dead Redemption II*, no estaba claro si habría *Assassin's Creed* en 2018, pero lo habrá, en octubre... y es un escándalo.

Odyssey lleva tres años en desarrollo, de la mano de Ubisoft Quebec, y se ambientará en la Grecia clásica, en el siglo V a.C., un marco clave en la historia de la civilización, por la Guerra del Peloponeso, por marcar el inicio de la democracia o por sus avances científicos. Eso significa que aparecerán personajes como Sócrates, Pericles o Hipócrates, o que habrá múltiples referencias a "La Odisea", "La Ilíada", la mitología, la tragicomedia...

Por primera vez en la saga, podremos elegir entre dos protagonistas: Alexios y Kassandra, dos mercenarios hermanos que serán descendientes del Rey Leónidas. El desarrollo será el mismo, pero cada uno tendrá una personalidad. A través de sus ojos, viviremos las batallas entre Esparta y Atenas, mientras tratamos de indagar en nuestro pasado. Dado que transcurre siglos antes que *Origins*, que fue donde se fundó la hermandad, veremos qué se nos cuenta exactamente sobre los asesinos. Lo que sí es seguro es que volveremos a ver a Layla Hassan, la exempleada de Abstergo, en el presente. Otra novedad capital es que habrá un sistema de diálogos dinámico, de modo que podremos elegir entre distintas respuestas, que condicionarán las relaciones con otros personajes, y tomar decisiones que, a la postre, se traducirán en varios finales. La ambición del proyecto es tal que Ubisoft lo considera un RPG.

¿Cuál es vuestro oficio?

El desarrollo de mundo abierto será aún más ambicioso que el de *Origins*, con el parkour y los caballos de nuevo como aliados. El mapa contará con zonas como Atenas, Esparta y multitud de islas, como Delos o Mikonos. Precisamente, el mar Egeo tendrá un gran peso, pues las batallas navales recobrarán la dimensión que tuvieron en *Black Flag* o *Rogue*, en lugar de limitarse a las descargas de flechas y defensas de las de *Origins*. Y, hablando de batallas, en tierra, viviremos refriegas multitudinarias con hasta 300 soldados en el campo de batalla, en las que lo primordial será ir a por los altos mandos del ejército enemigo, que tendrán mucho más nivel, claro.

La forma de combatir de Alexios y Kassandra será similar a la de Bayek, pero no tendrán escudo y primarán las esquivas, de cara a lograr buenas posiciones desde las que atacar con lanzas, espadas... También volverá el sistema de habilidades con tres árboles (para el arco, la espada y el sigilo). Si Homero hubiera escrito un juego, habría sido éste. ■

OPINIÓN

"La Ilíada" de Ubisoft

Sócrates sólo sabía que no sabía nada, pero nosotros sí sabemos algo, y es que *Odyssey* volará por encima de la Acrópolis. Confiábamos en que la saga se hubiera olvidado de la anualidad, por el riesgo de volver a hacer arder Troya, pero la ambientación en Grecia, la opción de elegir protagonista o el sistema de decisiones hacen pensar que puede ser una epopeya digna de "La Ilíada".



POR PRIMERA VEZ EN LA SAGA, PODRÁ ELEGIRSE ENTRE DOS PERSONAJES



Las batallas navales recuperarán la variedad de las de *Black Flag* y *Rogue*. Podremos descargar flechas sobre otros navíos, embestirlos, abordarlos...

Como novedad, el sistema de diálogos será el de un RPG, de modo que podremos tomar decisiones sobre cómo actuar, elegir entre decirle a alguien la verdad o mentirle...

El mapa será tan vasto y variado como el de *Origins*, con ciudades, playas, acantilados, bosques...

La patada espartana, a lo Leónidas en "300", será un recurso muy útil para hacer volar a los enemigos en los combates. ¡Esto es Esparta!



SUPER SMASH BROS ULTIMATE

EL CROSSOVER DEFINITIVO

■ SWITCH ■ SORA LTD (NINTENDO) ■ LUCHA ■ 7 DE DICIEMBRE

Fue la estrella de la presentación de Nintendo en el E3, copando más de la mitad del tiempo de su Direct. Durante más de veinte minutos, Masahiro Sakurai, director de Sora LTD, desgranó las bondades de uno de los títulos más esperados de Nintendo Switch. Y, desde luego, no serán pocas. La primera gran revelación estuvo relacionada con el plantel de luchadores: *Super Smash Bros Ultimate* incluirá a todos los personajes que han pasado por la saga desde su primera entrega, que vio la luz en 1999. Además, este enorme elenco de héroes y villanos se ajustará para ofrecer una experiencia lo más actual y equilibrada posible. Y no sólo eso, sino que estarán acompañados de nuevas incorporaciones, como Ridley, de *Metroid*, e Inkling, de *Splatoon*. Eso sí, Sakurai advirtió de que no habrá muchos más "fichajes", pero adelantó un guiño dedicado a los seguidores más veteranos de la saga: el plantel inicial de *Ultimate* estará compuesto por los mismos luchadores que la entrega para N64, y el resto se desbloquearán progresivamente al jugar.

Unas peleas familiares

La base jugable de los combates se mantendrá fiel al estilo de la serie, pero nos sorprenderá con algunas novedades. A los movimientos clásicos, habrá que sumar varias técnicas que se pondrán en marcha por primera vez, y a las que también se unirán ajustes a mecánicas conocidas por todos. Entre otros, pudimos ver ataques desde escaleras, bloqueos y esquivas más profundas, golpes rápidos que se ejecutan inmediatamente después de un salto... Por su parte, los clásicos ayudantes seguirán apoyándonos en combate, pero ahora derrotarlos tendrá recompensa. Está claro que los añadidos no supondrán una revolución en la serie, pero sí que contribuirán a modernizar la fórmula. Algo similar podemos decir de los escenarios, ya que la mayoría de ellos serán los mismos que vimos en anteriores entregas. Como particularidad, todos contarán con versiones Omega y se incluirán algunas arenas inéditas, como una ambientada en *Breath of the Wild* y otra en *Splatoon*. Cualquiera de ellos servirá para disfrutar de la locura de los combates de cuatro contra cuatro, que regresarán, y del remozado apartado técnico, cuya superioridad respecto a la entrega de Wii U será notable. Por último, Sakurai cerró su presentación con otras dos sorpresas: la fecha de lanzamiento, el 7 de diciembre, y el soporte para los mandos de GameCube. Podremos usar los clásicos, utilizando un adaptador a USB tipo C, o hacernos con la nueva serie que lanzará Nintendo también en diciembre. ■

OPINIÓN

El *Smash* más grande



Tener todos los luchadores de la historia de la saga en un único juego ya es motivo más que suficiente para seguir muy de cerca a *Ultimate*. Además, los nuevos movimientos, ajustes y escenarios prometen aportar frescura a sus peleas. Y, por supuesto, sin olvidarnos de su avance en el plano técnico, que lo convertirán en la entrega más espectacular de la trayectoria de la serie.

Solid Snake, de *Metal Gear*, volverá a subirse al ring. El héroe de Shadow Moses contará con nuevos ataques.



SORA LTD REUNIRÁ A TODOS LOS PERSONAJES DE LA HISTORIA DE SUPER SMASH BROS EN ULTIMATE









El juego será un prodigio técnico, especialmente en Xbox One X, donde combinará resolución 4K, HDR y los anhelados 60 fps.

FORZA HORIZON 4

HIJO DE LA GRAN BRETAÑA

■ XBOX ONE - PC ■ PLAYGROUND GAMES (MICROSOFT) ■ VELOCIDAD ■ 2 DE OCTUBRE

Nació como un spin-off, pero *Forza Horizon* se ha convertido en la mejor saga de conducción de los últimos tiempos. El 2 de octubre, volverá a deleitarnos con otro acelerón más en su fórmula de arcade en mundo abierto.

Tras Colorado, Francia-Italia y Australia, la cuarta entrega se ambientará en Gran Bretaña. Los rumores que apuntaban a Japón eran infundados, pero la ubicación tiene todo el sentido del mundo, pues Playground Games es un estudio inglés. Eso significa que se ha podido hacer una recreación muy detallada del país... y analizar el entorno a lo largo del año para plantear una idea que lo cambiará todo: el reflejo de las estaciones (primavera, verano, otoño e invierno). La climatología extrema es algo con lo que el equipo ya había experimentado en *FH2* y *FH3*, con los DLC *Storm Island* y *Blizzard Mountain*, pero no a este nivel.

Yo me voy por mi izquierda

El mapa será tan vasto como el de la anterior entrega, y pondrá el foco en la Gran Bretaña "histórica". Así, además de paisajes naturales como costas, montañas, campos o bosques, se han recreado pueblos como los del área de Costwolds o la mismísima ciudad de Edimburgo.

El ciclo día-noche y la meteorología ya eran parte de la saga, pero las estaciones, que cambiarán de semana en semana, serán otro paso de gigante, tanto en lo audiovisual como en lo jugable. Por ejemplo, en invierno, los lagos se secarán y los árboles quedarán "desnudos". Precisamente, sus hojas las habremos visto previamente, anaranjadas, por los suelos, en otoño. En cambio, en primavera, veremos cómo todo florece y, en verano, los días se alargarán, con una trayectoria diferente del sol. Se ha cuidado todo tanto que hasta las temperaturas influirán en la conducción o en la rapidez de secado del asfalto o el barro tras una tormenta. También el propio entorno reflejará en qué época estamos, en detallitos como que las cosechas estén recogidas o las ovejas esquiladas.

Se podrá disfrutar offline, pero el juego está pensado para ser una experiencia compartida, tanto cooperativa como competitiva, de modo que, si estamos online, los otros coches no serán ya "drivatares", sino jugadores humanos, hasta un total de 72 por servidor. Para evitar fastidios, quienes no sean amigos serán casi como fantasmas y no podrán chocarnos, en teoría. Pero lo mejor es que todo el mundo compartirá en todo momento la misma estación, la misma hora del día y la misma meteorología.

Como novedad, podremos comprar propiedades y habrá pequeñas historias, como ayudar en el rodaje de un documental de coches o en una película. ■







Los cambios de estación serán tan significativos como para que un lago se hiele <en invierno y se convierta en una "pista" sobre la que conducir. Será casi como tener cuatro mundos en uno.





OPINIÓN

La cuadratura del círculo

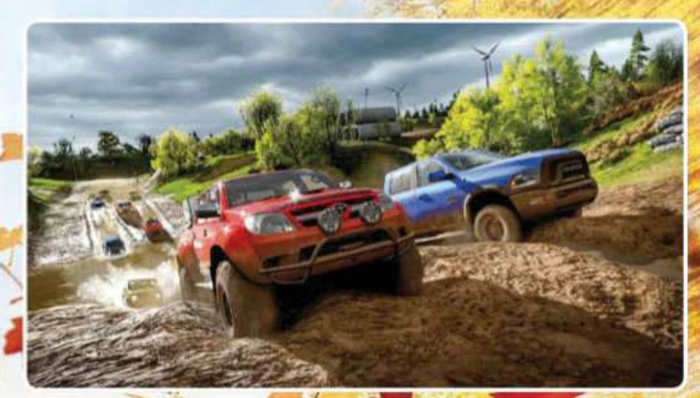


El listón australiano parecía difícil de rebasar, pero Playground se ha superado recreando Gran Bretaña con un sistema de estaciones con incidencia audiovisual y jugable. Mientras otros juegos de velocidad "estancos" siguen temiendo al ciclo día-noche, al clima dinámico y hasta a la cantidad de coches, una saga de mundo abierto vuelve a adelantarlos, esta vez por la izquierda.

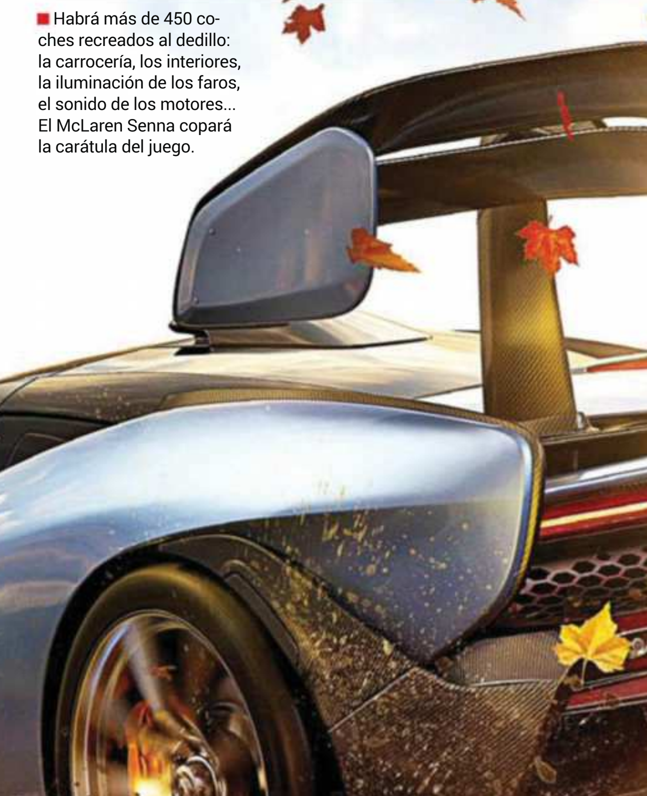








■ Habrá más de 450 coches recreados al dedillo: la carrocería, los interiores, la iluminación de los faros, el sonido de los motores... El McLaren Senna copará la carátula del juego.



LAS ESTACIONES DEL AÑO TENDRÁN INCIDENCIA TANTO AUDIOVISUAL COMO JUGABLE

CYBERPUNK 2077

"V" DE VICTORIA Y DE VALENTÍA

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ CD PROJEKT RED ■ ROL ■ SIN CONFIRMAR

T*he Witcher 3* es uno de los mejores juegos de esta generación, si no el mejor, y CD Projekt RED aspira a superarse con su nuevo proyecto, *Cyberpunk 2077*, aclamado como el mejor juego de cuantos estuvieron en la feria.

Inspirado en un juego de rol de papel y lápiz de Mike Pondsmith, el proyecto se anunció en 2011, pero ha habido que esperar a este E3 para verlo en acción. ¡Y de qué manera! El estudio polaco no escatimó y, además de presentar un tráiler cinematográfico para el público general en la conferencia de Microsoft, mostró una demo de 50 minutazos a puerta cerrada, sólo para la prensa. De ella, cabe deducir que estamos ante una bestia que puede marcar un antes y un después, y quizá cerrar esta generación (e inaugurar la siguiente, si acaba siendo intergeneracional), pues es demencial.

Un sicario, en una ciudad sin ley

Cyberpunk 2077 será un RPG con tintes de shooter. Lejos de simplemente replicar la fórmula de *The Witcher* con una ambientación cibernética y de cine negro, CD Projekt ha decidido que sea en primera persona, un riesgo creativo que a muchos usuarios no les ha gustado, pero que funciona a la perfección y con el que se busca potenciar la inmersión narrativa. Así, habrá un sistema de decisiones y diálogos interactivos, que se traducirá en múltiples desenlaces y en el que la línea entre el bien y el mal será difusa. Nosotros encarnaremos a V, un mercenario (hombre o mujer) que vivirá conforme a sus propias reglas en Night City, una urbe controlada por megacorporaciones y sumida en el caos, entre otras cosas por el "braindance", una forma de ocio consistente en vivir las experiencias de otros mediante implantes cerebrales.

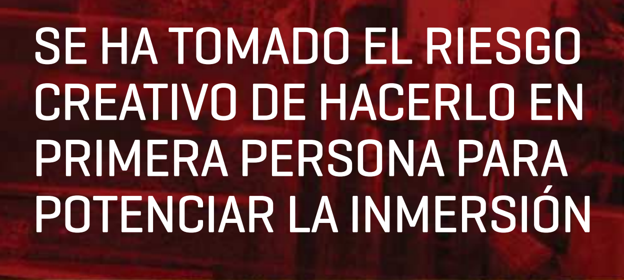
El mundo abierto será un espectáculo, con cientos de rascacielos a cuyas plantas podremos acceder, y también habrá coches y motos (que sí se podrán conducir en tercera persona). En los combates, se combinarán fluidamente disparos en primera persona, ataques cuerpo a cuerpo y habilidades como doble salto, carreras por las paredes o ralentizaciones del tiempo. Todo ello irá acompañado por un apartado técnico y una dirección artística que quitarán el sentido. ■



OPINIÓN

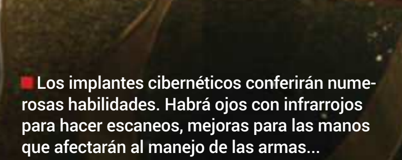
El mejor juego de todo el E3

CD Projekt nos dejó atónitos con *The Witcher 3* y sus expansiones, y este cambio de tercio a otro universo radicalmente distinto apunta en su misma dirección de excelencia. La ambientación cibernética y de cine negro, el mundo abierto, el sistema de decisiones, los combates o el apartado audiovisual prometen dejarnos fritas las neuronas.



SE HA TOMADO EL RIESGO CREATIVO DE HACERLO EN PRIMERA PERSONA PARA POTENCIAR LA INMERSIÓN





Los implantes cibernéticos conferirán numerosas habilidades. Habrá ojos con infrarrojos para hacer escaneos, mejoras para las manos que afectarán al manejo de las armas...









Night City será una gigantesca y decadente urbe de neón para cuya arquitectura CD Projekt se ha inspirado en San Francisco y Los Ángeles. Se dividirá en seis distritos y contará con ciclo día-noche.



Se podrá personalizar el sexo, la apariencia y hasta el pasado del personaje. A la hora de evolucionarlo, podremos ir combinando habilidades de tres clases principales.



Pese al desarrollo en primera persona, veremos al protagonista en los vídeos y tendrá voz. A diferencia de *The Witcher 3*, en principio sí estará doblado al castellano.

DEVIL MAY CRY 5

EL FIN DE LA SAGA DE SPARDA

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ CAPCOM ■ ACCIÓN ■ PRIMAVERA DE 2019

Fue uno de los mayores bombazos de la conferencia de Microsoft: *Devil May Cry 5* llegará la próxima primavera, con Nero como protagonista, aunque en el tráiler del E3 también aparecía un envejecido Dante.

El reboot creado por Ninja Theory en 2013 ha quedado como una simple anécdota: la saga regresa a casa, a Capcom, en una quinta entrega que vuelve a dar el protagonismo a Nero. Acompañado de su socia Nico, el hijo adoptivo de Sparda lleva las riendas del negocio familiar, la caza de demonios, en una nueva ciudad: Red Grave City. Trabajo no le va a faltar, ni la ocasión de deslumbrarnos con los acrobáticos combos aéreos que han sido la marca de la casa desde que la saga *Devil May Cry* debutara en 2001.

Los años no pasan en balde

Han pasado diez años desde el lanzamiento de *Devil May Cry 4*, y parece que ese tiempo también se ha reflejado en el rostro de un Dante casi irreconocible. Nero también ha cambiado: ya no tiene su brazo demoníaco, pero, por lo que se pudo apreciar en el E3, no parece que vaya a echarlo demasiado en falta, gracias a su nueva prótesis robótica. Capcom ha desvelado que habrá tres personajes jugables, cada uno dotado de diferentes estilos de lucha. Nero y Dante aparecen de espaldas en la primera imagen promocional del juego, pero no se distingue bien el rostro del tercer personaje que les acompaña... ¿Podría ser Vergil?

Al frente del desarrollo de *Devil May Cry 5* está Hideaki Itsuno, director de *DMC 2*, *3* y *4*, así que los fans de la saga pueden estar tranquilos. Además, están trabajando sobre el motor RE, el mismo utilizado en *Resident Evil 7* y el futuro remake de *RE2*. Nos prometen gráficos a 60 fps, jefazos impresionantes, combos demoledores y la actitud macarra que siempre ha caracterizado a la franquicia. ¿Se puede aspirar a algo más? ■



■ Vuelven los espectaculares combos aéreos, una de las principales señas de identidad de la saga *Devil May Cry*.



■ Por lo que se vislumbra en el tráiler, los años no han sido benévolos con Dante, aunque conserva la misma actitud.

OPINIÓN

Capcom retoma las riendas

El romance de *Devil May Cry* con Ninja Theory duró poco. Hideaki Itsuno y Capcom vuelven a hacerse cargo de la franquicia, en esta secuela de *DMC 4*, lanzado hace diez años. Teníamos ganas de reencontrarnos con el Dante de siempre y sus hermanos. Los veremos en primavera.



La estética de los personajes del juego tendrá una personalidad arrolladora.



La cultura india sirve de inspiración a la ciudad que se muestra en el tráiler. Sorprenden su gran tamaño y las enormes posibilidades de exploración.

BEYOND GOOD & EVIL 2

PS4 - XBOX ONE - PC UBISOFT AVENTURA SIN CONFIRMAR

Ubisoft desató la locura entre los asistentes a su conferencia con un espectacular tráiler CG y una pequeña demo de *Beyond Good & Evil 2*. La abrumadora calidad gráfica que mostraba y las apariciones estelares de viejos conocidos, Jade y Zerdy, consiguieron que el juego se convirtiera en uno de los triunfadores de la feria. Aún no se conocen demasiados detalles sobre él, pero sabemos que sus creadores, con Michael Ancel a la cabeza, lo definen como una "ópera espacial con gran libertad de acción". Y parece que van a llevar esa libertad a un nuevo nivel, ya que el juego permitirá explorar, de forma cooperativa, un vasto universo compuesto por distintos planetas, que podremos recorrer a voluntad. Y todo ello, acompañado de intensos combates, a pie o a bordo de diferentes vehículos, como motocicletas o naves espaciales.



FIFA 19

PS4 - ONE - PC - SWITCH EA 28 DE SEPTIEMBRE

La nueva edición de *FIFA* no podía faltar y, durante la feria, vimos "en vivo" algunas de sus novedades, como la recreación de la Champions League, que, gracias al acuerdo con la UEFA, será fidedigna al máximo. También se añadirán mejoras jugables, como tácticas dinámicas o nuevas mecánicas de finalización, se continuará la historia de Alex Hunter en "El Camino" y se pulirá el apartado técnico. Respecto a la versión de Switch, seguirá prescindiendo del motor Frostbite, pero recibirá un importante avance gráfico y la opción de jugar online con amigos.



HALO INFINITE

XBOX ONE - PC MICROSOFT SIN CONFIRMAR

Era uno de los más deseados en la conferencia de Microsoft. Y no defraudó. El Jefe Maestro se dejó ver en un breve "teaser" que confirmaba el desarrollo de una nueva entrega de *Halo*. Correrá a cargo de 343 Industries, el equipo responsable de la saga desde la marcha de Bungie, y estrenará un nuevo motor gráfico: SlipSpace. Pese a que el tráiler apenas superó los dos minutos de duración, su inmensa calidad técnica dejó boquiabiertos a los asistentes. Y lo mejor de todo es que desde 343 Industries aseguraron que se trataba de una demostración en tiempo real.



BABYLON'S FALL

PS4 - PC PLATINUM (SQUARE ENIX) SC

Platinum Games y Square Enix unen sus fuerzas otra vez para dar vida a una nueva IP que, de momento, es tan misteriosa como prometedora. Lo único que pudimos ver del juego fue un breve "teaser", que sirvió para dejarnos unas pinceladas de su ambientación. Todo apunta a que el juego nos trasladará a un mundo de fantasía medieval en el que los combates tendrán gran peso. Desde luego, lo lógico sería que ofrezca grandes dosis de acción, ya que en Platinum Games son unos verdaderos maestros a la hora de crear mecánicas de combate profundas.



SPIDER-MAN

LA MEJOR AVENTURA DEL AMIGO Y VECINO

■ PS4 ■ INSOMNIAC GAMES (SONY)
■ AVENTURA ■ 7 DE SEPTIEMBRE

Tras darle a Xbox uno de los mejores juegos de esta generación con *Sunset Overdrive*, Insomniac va a hacer ahora lo propio con PS4 y *Spider-Man*, un exclusivo de altos vuelos que nos atrapará en su telaraña.

Del catálogo de PS4 para los próximos meses, éste es el exclusivo más mediático de lejos (*Yakuza Kiwami 2* y *Dragon Quest XI* no pueden competir con su tirón), y no hay duda de que será la mejor aventura que se haya hecho del amigo y vecino Peter Parker, cuya faceta humana se combinará con la de superhéroe. Así, lo veremos también en el día a día con su tía May o con Mary Jane Watson, que, además, será jugable en ciertas secciones. Y ojo a su humor, que dejará diálogos para el recuerdo.

Si las demos que habíamos visto hasta ahora eran espectaculares, la de este E3 las supera con creces, pues mostraba la incursión del trepamuros en una prisión, por la que iban desfilando villanos de la talla de Electro, Rhino, Escorpión, Buitre y Señor Negativo. Esto invita a pensar en un desarrollo similar al de los *Batman Arkham*, en el que tengamos que ir dando caza a esos rufianes de manera progresiva. También está confirmado que aparecerá Kingpin.

Coreografías al ritmo del sentido arácnido

La recreación de Manhattan será una gozada, y podremos balancearnos entre sus rascacielos con fluidez. A su lado, brillará el sistema de combate, cuyos puñetazos, patadas y lanzamientos de telaraña, tanto en el suelo como en el aire, se combinarán de múltiples formas y con espectaculares planos para que nos sintamos como en las películas de Marvel. También habrá secuencias de acción ligeramente guionizadas, en las que podremos correr por paredes o esquivar escombros mientras todo se derrumba a nuestro paso. La tela que Insomniac ha tejido promete ser de hierro. ■



■ Las coreografías de los combates estarán, como poco, a la altura de las de la saga *Batman Arkham*, y añadirán unos zooms y unos cambios de plano espectaculares.



■ La demo del E3 se cerraba tal que así, con Spidey rodeado por Señor Negativo, Buitre, Rhino, Electro, Escorpión... y otro villano al que no se llegaba a ver. ¿Tal vez el Duende?

OPINIÓN

A por el trono de los superhéroes

Damos por descontado que va a ser el mejor juego de Spider-Man que se haya hecho nunca. La única duda es si va a poder desbancar a *Batman Arkham* (elegid la entrega que queráis) como mejor juego de superhéroes de la historia. Insomniac ha planteado una locura visual y jugable que va a significar otro exclusivo que nadie con una PS4 y un poco de cabeza de Rhino debería perderse.

SUPER MARIO PARTY

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ MINIJUEGOS ■ 5 DE OCTUBRE

La veterana serie *Mario Party* llegará a Switch el próximo 5 de octubre. Como nos tiene acostumbrados, el juego apostará por una sucesión de rápidos minijuegos para disfrutar en compañía. Todos serán accesibles desde tableros, en los que realizaremos tiradas de dados por turnos, y aprovecharán al máximo las características de Switch. Por ejemplo, uno de ellos nos invitará a unir dos consolas en modo portátil para crear un único escenario interconectado. En otros, los protagonistas serán los Joy-Con, que tendremos que mover de distintas formas para competir en carreras, sencillas pruebas deportivas o retos de habilidad.



■ Mario volverá a mostrar su lado más festivo con un "party game" para toda la familia.

DEAD OR ALIVE 6

■ PS4 - ONE - PC ■ KOEI T. ■ PRINCIPIOS DE 2019

El Team Ninja nos traerá de vuelta su popular saga de lucha a principios de 2019. Su inconfundible estilo permanecerá inalterado, por lo que nos enfrentaremos a rápidos combates de uno contra uno en escenarios ampliamente destructibles. No faltarán viejos conocidos de anteriores entregas, nuevas incorporaciones y el inconfundible sistema de combos. El notable salto gráfico será uno de los principales atractivos de este título, cuya última aparición se remonta a 2012.

CRACKDOWN 3

■ ONE - PC ■ SUMO DIGITAL (MICROSOFT) ■ 22 DE FEBRERO

Su retraso, al 22 de febrero de 2019, parece haber sentado de maravilla a *Crackdown 3*. Durante la conferencia de Microsoft, pudimos ver una extensa demostración del juego en movimiento. Y todo fue espectacular, desde su imponente apartado técnico a la brutal acción destructiva que propone. Además, se confirmó que estará incluido en la suscripción de Xbox Game Pass desde el mismo día de lanzamiento.



LEGO DC SUPERVILLANOS

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ TRAVELLER'S TALES (WARNER BROS) ■ 19 DE OCTUBRE

Los villanos de DC, en su versión LEGO, tomarán las riendas en esta aventura, en la que podremos hacer el mal con todo el humor que caracteriza a la serie. El Joker, Harley Quinn o Lex Luthor serán algunos de los invitados, aunque deberemos crear nuestro villano personalizado.



NIOH 2

■ PS4 ■ TEAM NINJA (KOEI TECMO) ■ ROL ■ SC

Tecmo Koei anunció, en la conferencia de Sony, una continuación de *Nioh*, el aclamado título de acción y rol ambientado en el Japón feudal. Su desarrollo volverá a correr a cargo del Team Ninja y, entre las novedades confirmadas, se hallará la posibilidad de crear y personalizar a nuestro personaje al inicio. Asimismo, éste será capaz de asumir el poder de los yokai, lo que dará pie a una variedad de combates totalmente nueva.

RESIDENT EVIL 2

MUCHO MÁS QUE UN LAVADO DE CARA

■ PS4 - ONE - PC ■ CAPCOM ■ SURVIVAL HORROR ■ 25 DE ENERO

Era difícil destacar entre los bombazos presentados por Sony en su conferencia del E3, pero Capcom lo logró al sacarse de la chistera un lanzamiento que llevábamos esperando durante más de una década: *Resident Evil 2*, el mítico juego de PSOne de 1998, regresará el próximo 25 de enero con un remake absolutamente espectacular.

Veintiún años después, regresaremos a las calles y a la comisaría de policía de Raccoon City en pleno brote zombi, para revivir aquella noche infernal desde dos puntos de vista distintos. Volveremos a controlar a Leon S. Kennedy y a Claire Redfield, pero desde una perspectiva completamente distinta a la del original (que se basaba en planos fijos), con la cámara situada sobre el hombro de nuestro personaje, al estilo de *Resident Evil 4*. Los gráficos, sencillamente brutales y facturados con el motor RE de Capcom, dejaron sin respiración a los afortunados que pudieron probar en la feria la demo jugable, en la que Leon las pasaba canutas para sobrevivir dentro de una comisaría atestada de muertos vivientes, con la ayuda de una pistola con la munición muy limitada, un cuchillo y una linterna para iluminar una sucesión de habitaciones convertidas en trampas mortales.

El survival horror, elevado al cubo

Plantas medicinales y sprays volverán a ser los únicos remedios para contrarrestar los mordiscos de los zombis más escalofriantes jamás vistos en consola. Unos muertos vivientes que no dejarán de perseguirte aunque les arranques sus extremidades a base de disparos. Capcom ha prometido respetar al máximo la trama del juego original y, de hecho, en el tráiler del E3 hemos reconocido a algunos viejos conocidos. Pero, aunque conozcas el juego de PSOne al dedillo, más te valdrá no confiarte, porque el cambio de perspectiva y la iluminación han sido milimétricamente diseñados para convertir cada estancia en una auténtica pesadilla. El próximo enero, *Resident Evil 2* llegará a PS4, Xbox One y PC... y volverás a dormir con la luz encendida. ■

OPINIÓN

El próximo año arrancará a lo grande

Desde la aparición del remake de *Resident Evil* en GameCube, no hemos dejado de soñar con cómo sería un actualización de *RE2*. Lo que desveló Capcom en la conferencia de Sony supera con creces nuestras fantasías más ambiciosas: una ambientación aún más terrorífica, zombies que hielan la sangre, gore extremo y lo mejor de todo: lo tendrás en tus manos en apenas seis meses.



■ Aunque Capcom anunció en 2015 el plan de hacer un remake de *Resident Evil 2*, no se le había visto el pelo hasta ahora.





■ El realismo gráfico también alcanzará a los daños en los enemigos. Los zombis perderán sus brazos, pero eso no los detendrá en su camino hacia la garganta de Leon y Claire.





DEATH STRANDING

■ PS4 ■ KOJIMA PRODUCTIONS (SONY) ■ AVENTURA ■ SIN CONFIRMAR

Se anunció hace ya mucho tiempo. Hemos visto imágenes, vídeos y hasta hemos escuchado con atención todo lo que ha comentado Hideo Kojima, su creador, acerca de *Death Stranding*, una de las grandes producciones exclusivas para PS4. Bien, pues seguimos sin saber qué es a ciencia cierta este juego. Puede que lo más cercano sea una aventura de supervivencia con claras trazas de ciencia ficción, pero, más allá de eso, nadie tiene claro (¡ni los propios actores que protagonizarán el título!) en qué va a convertirse exactamente esta nueva odisea concebida por esa mente privilegiada del creador nipón. Lo que sí que es evidente es que la jugabilidad que nos ofrecerá no se parecerá a nada que se haya experimentado antes y, de hecho, la intención de Kojima-san es que el juego sea aclamado y disfrutado, ya no sólo por los jugadores tradicionales, sino por los amantes de la literatura, el cine o la música. Todavía queda bastante para que podamos adentrarnos en esta incalificable obra (de hecho, no tiene fecha definida por el momento) y conocer hasta qué punto será capaz de satisfacer las altas expectativas que está generando. Kojima Productions puede estar elaborando un juego para la posteridad, así que lo seguiremos de cerca.



HITMAN 2

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ IO INTERACTIVE (WARNER BROS) ■ AVENTURA ■ 13 DE NOVIEMBRE

El Agente 47, uno de los personajes más letales de este sector, ya tiene su punto de mira afinado para adentrarse en su nueva aventura. *Hitman 2* apostará nuevamente por el sigilo, ingrediente fundamental en toda la saga. Podremos superar cada objetivo que nos impongan de decenas de formas distintas, pudiendo emplear cualquier objeto que se encuentre en los escenarios: llaves inglesas, pescado congelado, sartenes... Dichos objetos serán empleados "sabiamente" por las manos del Agente 47, ya lo sabéis...



SEA OF SOLITUDE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ JO-MEI GAMES ■ AVENTURA ■ PRINCIPIOS DE 2019

Esta aventura no se parece a nada de lo que hayáis jugado antes. Entre otras cosas, seremos trasladados a un curioso universo en el que todo aquel ser humano que se encuentre solo se verá convertido en monstruo. El argumento tendrá un peso destacado, así como las decisiones que vayamos tomando a medida que avancemos. Su jugabilidad combinará varios elementos, como la acción, los puzles o la exploración, mientras que su línea estética gozará de un estilo muy personal. Poseerá un encanto especial.



TWIN MIRROR

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ DONTNOD ENTERTAINMENT (BANDAI NAMCO) ■ AVENTURA ■ 2019

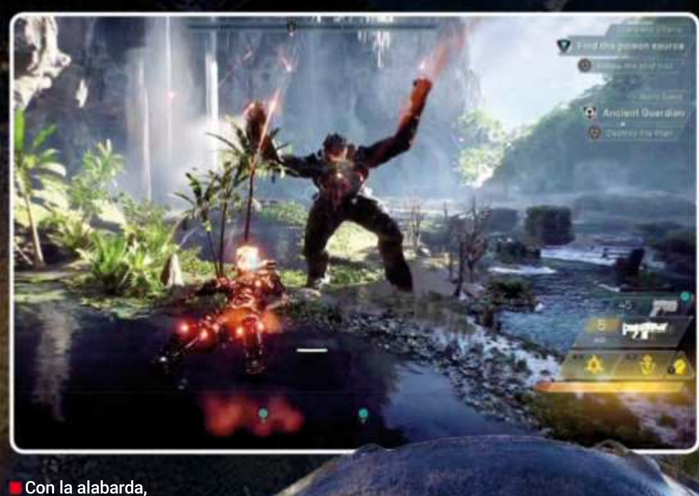
Los creadores del aclamado *Life is Strange* nos animarán a adentrarnos en una producción más oscura, retorcida y sorprendente. La realidad y la ficción se darán la mano en un thriller en el que Sam, el protagonista, deberá llegar a la verdad de lo sucedido con la muerte de uno de sus mejores amigos. ¿Por qué será incapaz de recordar nada de lo ocurrido? ¿Qué oscuro secreto se encontrará en su mente perturbada? Estas preguntas a lo "Memento" se irán contestando a medida que juguemos y tomemos decisiones vitales.

ANTHEM

EL HIMNO NACIONAL DE LOS ALABARDEROS

■ PS4 - ONE - PC ■ BIOWARE (EA) ■ SHOOTER ■ 22 DE FEBRERO





Con la alabarda, se podrá llegar a cualquier sitio del mapa, incluso a las profundidades marinas, por las que podremos propulsarnos, cual submarino.

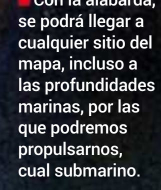
Después de muchos años de comodidad al amparo de *Mass Effect* o *Dragon Age*, BioWare ha vuelto a apostar por el riesgo con una IP que recuerda a *Destiny* en su mezcla de shooter, rol y cooperativo online, pero que pretende ir más lejos con su narrativa y sus exotrajes.

Anthem se ambientará en un mundo cuya génesis fue dejada a medias por los dioses y sobre el que se cierne una tormenta destructora. Los humanos vivirán tras unos muros protectores, pero se tendrán que enfrentar a los "Dominion", una especie ancestral que amenaza con convertir en un arma un artefacto conocido como el Himno (de ahí el título del juego). Ahí, entrarán en acción los libranceros, los protagonistas, que pilotarán unos exotrajes conocidos como alabardas, que permitirán moverse por un mundo abierto tan inmenso como lleno de peligros, en forma de criaturas, climatología o condiciones cambiantes de luz.

Se podrá disfrutar en solitario, pero el cooperativo para cuatro personas será el núcleo de la experiencia y, de hecho, se exigirá conexión permanente. Pese a ello, la narrativa estará muy cuidada, algo que se ha logrado acotando las partes de historia a los momentos en que estemos en la base de operaciones. Además, la idea es que el juego tenga recorrido a lo largo de varios años (algo que es una prioridad estratégica para EA hoy día) y se sigan añadiendo historias.

Disparos propulsados por tierra, mar y aire

Anthem será un shooter en tercera persona con tintes roleros, como daño numérico y mejora progresiva de las habilidades. Además, habrá cuatro tipos de alabarda (comando, coloso, interceptor y tormenta), cada uno especializado en un estilo de juego. Todos ellos permitirán volar y bucear, para explorar un mundo que se sentirá tremendamente vivo (habrá bosques, acantilados, cuevas, grutas submarinas...) y combatir contra criaturas y jefes de armas tomar, no sólo disparando, sino también realizando ataques físicos, como puñetazos contra el suelo, o usando un escudo protector. ■

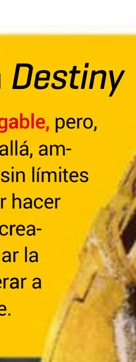




OPINIÓN

Mucho más que un *Destiny*

La influencia de *Destiny* es innegable, pero, gracias a las alabardas, va más allá, ampliando los tiroteos a un mundo sin límites terrenales. Si se le suma el saber hacer de BioWare con la narrativa y la creación de mundos, sólo queda echar la imaginación a volar. Puede superar a la saga de Bungie perfectamente.







FIRE EMBLEM THREE HOUSES

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ ESTRATEGIA ■ PRIMAVERA

Más de una década después, al fin la saga de rol táctico de Nintendo e Intelligent Systems va a reaparecer en una consola de sobremesa. Fiel al legado, *Fire Emblem: Three Houses* mantendrá los pilares fundamentales de esta gran franquicia. Los combates acapararán un gran protagonismo, con enfrentamientos que nuevamente se desarrollarán por turnos y ofrecerán una carga estratégica muy importante. De esta forma, la zona de batalla quedará dividida en teselas y tendremos que controlar a cada una de nuestras unidades para que efectúe los movimientos y acciones pertinentes, teniendo en consideración diversos factores, como el propio terreno, el alcance de nuestras armas (y las de los rivales), etc. Es un juego que, además, quedará arropado por un apartado artístico muy atractivo.

DAYS GONE

■ PS4 ■ BEND STUDIO (SONY) ■ AVENTURA ■ 22 DE FEBRERO

La supervivencia en mundo abierto de *Days Gone* nos invitará a sumergirnos en una experiencia de juego muy rica en matices. Nuestro objetivo principal será, simplemente, sobrevivir el máximo tiempo posible, algo muy complicado teniendo en cuenta la enorme cantidad de monstruos que podrán acecharnos de manera simultánea: ¡habrá ocasiones en las que más de 300 zombis irán a por nosotros! Afortunadamente, podremos emplear una amplia cantidad de armas, aunque la munición y los recursos en general no abundarán y será necesario invertir tiempo explorando los escenarios en su búsqueda. Y, para movernos por el vasto mundo, nada mejor que una moto, aunque necesitará de continuas reparaciones para funcionar... así como de gasolina, un bien que no será precisamente abundante. Un juego francamente prometedor.





THE QUIET MAN

■ PS4 - PC ■ SQUARE ENIX ■ AVENTURA ■ 2019

Uno de los títulos más extraños (en el mejor de los sentidos) de todos los que hemos visto en los últimos tiempos. Lejos de ser una aventura convencional, en esta propuesta se combinarán la imagen real con los clásicos gráficos generados por ordenador para dar forma a un título en el que los combates conformarán la espina dorsal de la estructura de juego. Un título que, según parece, sólo saldrá en formato digital y que será posible completar rápidamente en una sola sesión de juego. Aparecerá el año que viene.



WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ MACHINEGAMES (BETHESDA) ■ SHOOTER ■ 2019

Este nuevo episodio independiente de *Wolfenstein* estará protagonizado por las hijas gemelas del gran B.J. Blazkowicz: Soph y Jess. La gran novedad es que será un shooter cooperativo que tendrá lugar en París y que transcurrirá casi veinte años después de la II Revolución Americana iniciada por su padre. Saldrá en PS4, One y PC, aunque se rumorea también para Switch.



FORTNITE

■ SWITCH ■ EPIC ■ BATTLE ROYALE ■ YA DISPONIBLE

El fenómeno battle royale más popular del momento ya está disponible para descargar gratuitamente desde la tienda online de Switch. Esta versión mantiene las principales cualidades que han encumbrado al título original... y ya ha batido récords de descarga: ¡2 millones en tan sólo un día! Una auténtica locura que, eso sí, presenta ciertos recortes en relación al resto de versiones domésticas, como un apartado gráfico que funciona a 30 fps y la ausencia de alguna modalidad, como la clásica Save the World.

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

UN FESTÍN PARA LOS SENTIDOS

■ XBOX ONE - PC ■ MOON STUDIOS (MICROSOFT) ■ PLATAFORMAS ■ 2019

El hecho de ser el segundo de los juegos mostrados en su conferencia, sólo precedido por *Halo Infinite*, deja patente la importancia que tiene la secuela de *Ori and the Blind Forest* para Microsoft.

El boca a boca convirtió al juego de Moon Studios en uno de los títulos más queridos del catálogo de Xbox One, gracias a unos gráficos deslumbrantes, una conmovedora historia y una mecánica de plataformas al estilo metroidvania. La secuela, bautizada como *Ori and the Will of the Wisps*, promete mantener esa misma línea, tal y como quedó reflejado en un breve pero hermosísimo tráiler.

¿Y qué podemos esperar del juego? De momento, la información que ha facilitado Microsoft habla de un nuevo sistema de combate, con más armas, hechizos y habilidades para su protagonista, el encantador *Ori*. Por delante, nos esperarán nuevos puzles, desafiantes saltos, criaturas aterradoras y los preciosos fondos creados a mano que se han convertido en la marca de fábrica de la saga.

Una pieza de artesanía

Desde Microsoft no han querido confirmar una fecha definitiva para el lanzamiento de *Ori and the Will of the Wisps*, aunque sí aseguran que nos llegará a lo largo del próximo año. Curiosamente, uno de los últimos fichajes de Moon Studios ha sido Milton Guasti, el impulsor del proyecto AM2R, un remake de *Metroid II* hecho por fans que tuvo que tuvo que ser cancelado a petición de Nintendo. Guasti entró a formar parte del equipo que está diseñando los niveles de esta secuela, que volverá a hipnotizarnos con sus deliciosos gráficos. ■



■ En esta nueva aventura, Ori se tendrá que ver las caras con criaturas tan aterradoras como este gigantesco lobo.



■ Al igual que su predecesor, *Ori and the Will of the Wisps* nos hipnotizará con un sobresaliente apartado gráfico.

OPINIÓN

Una auténtica delicatessen

El E3 también es un magnífico escaparate para disfrutar de otra clase de juegos, alejados de las licencias de éxito y los presupuestos mastodónticos. El *Ori* original enamoró a muchos usuarios de Xbox One y estamos seguros de que esta secuela será aún más espectacular.

GEARS OF WAR 5

■ ONE - PC ■ THE COALITION (MICROSOFT) ■ SHOOTER ■ 2019

Una de las apuestas más fuertes de Microsoft para el año próximo va a ser *Gears of War 5*, un título que se mostró en formato vídeo y que dejó a todo el mundo muy satisfecho. La protagonista principal será Kait Díaz, si bien también se dejarán ver un buen número de rostros muy conocidos. En lugar de apostar por la continuidad, esta edición será una especie de reseteo para la franquicia, lo cual se hará notar en múltiples aspectos. Por un lado, el desarrollo seguirá basándose en la acción y los tiroteos, pero se añadirán más elementos propios de las aventuras. El argumento también cobrará un peso mucho más importante que el albergado en el resto de ediciones de esta saga, y tratará de profundizar en la personalidad de los personajes principales. Y el aspecto estético también experimentará un cambio muy notorio, sobre todo en cuanto a lo relacionado con la paleta de colores que será empleada para representar los fondos.

■ La joven Kait Díaz será la protagonista principal de esta quinta entrega. Ojo si veis el tráiler, porque destripa el cliffhanger con que el que acaba *Gears of War 4*.

■ La jugabilidad se verá algo modificada en relación a la experimentada en las pasadas ediciones de la saga y tratará de ganar en profundidad y diversidad.



JUMP FORCE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ SPIKE CHUNSOFT (BANDAI NAMCO) ■ LUCHA ■ 2019

Un sueño hecho realidad para los millones de apasionados al manganime. *Jump Force* ha sido una de las sorpresas del E3: un arcade de lucha con total libertad de movimientos en escenarios 3D... y, lo más importante, ¡que nos permitirá jugar con personajes de sagas como Dragon Ball, Death Note, Naruto y One Piece! Los combates serán por equipos de tres integrantes, la jugabilidad será realmente frenética y el apartado visual será más realista de lo habitual en los juegos de naturaleza manganime.



MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ FDG ■ PLATAFORMAS ■ 2018

Una de las aventuras de scroll lateral 2D más deseadas de este año es ésta, inspirada en el clásico *Wonder Boy in Monster World*. La aventura será muy clásica en cuanto a su planteamiento y el protagonista podrá convertirse en cinco monstruos distintos para adquirir nuevas habilidades especiales: un león, un cerdo, un dragón, una serpiente y una rana. Está contando con la supervisión de Ryuichi Nishizawa y tendrá ediciones físicas para PS4 y Switch.



TEAM SONIC RACING

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ SUMO DIGITAL (SEGA) ■ VELOCIDAD ■ OTOÑO

Tras un receso, esta saga de velocidad volverá a las andadas con una entrega que potenciará las competiciones por equipos, que serán su principal novedad. Podremos controlar a más de quince personajes (Sonic, Knuckles, Amy, Tails...) y, también, personalizar nuestros vehículos. En cuanto a su jugabilidad, incluirá modo online para doce jugadores, multijugador local para cuatro y docenas de objetos y armas. La lástima es que, esta vez, no habrá contenidos de otras sagas al margen de *Sonic*.

GHOST OF TSUSHIMA

BIENVENIDOS AL JAPÓN DE 1274

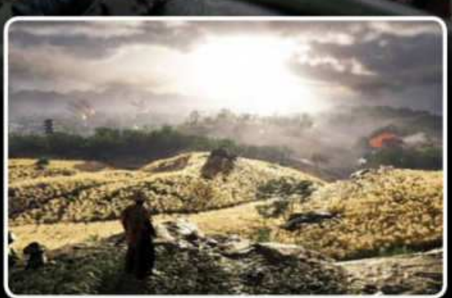
■ PS4 ■ SUCKER PUNCH (SONY) ■ AVENTURA ■ SIN CONFIRMAR

Sucker Punch nos ha dejado atónitos con el impresionante vídeo de la jugabilidad de *Ghost of Tsushima*, su próxima creación para PS4.

El juego ya había sido desvelado durante la pasada Paris Games Week, pero una cosa es un bonito tráiler y otra ver al samurái Jin Sakai en acción, enfrentándose a los mongoles que invadieron la isla de Tsushima en 1274. El nuevo avance mostró los que serán los puntos fuertes de esta ambiciosa producción: gráficos hiperrealistas y una total libertad de acción. La demo arranca con Jin ascendiendo por una colina de la pradera de Otsuna. Esta escena, y toda la demo en general, es una demostración del impresionante músculo gráfico que desplegará el juego, empezando por la espectacular vegetación azotada por el viento. Tras un breve trote a caballo, Jin se adentra en un bosque donde da buena cuenta de varios enemigos con certeros golpes de katana, sólo interrumpidos por el escudo de un mongol, en una muestra de cómo funcionará el sistema de combate, que incluirá bloqueos y contraataques.

Exploración y sigilo

En compañía de Masako, una onna-bugeisha, Jin se infiltra en un templo donde tienen retenido a un monje. Ahí, se podía apreciar cómo el sigilo y la exploración también tendrán un gran peso en la aventura: Jin será capaz de trepar por edificios, a pulso o ayudado de un garfio, y desde las alturas podrá elegir el orden de los enemigos a eliminar, al estilo de los *Batman Arkham*. La demo acababa con un impresionante duelo, entre centenares de hojas movidas por el viento. Sencillamente impresionante. ■



■ *Ghost of Tsushima* es, sin ningún género de dudas, uno de los espectáculos más hermosos que ha dado PS4.



■ Sucker Punch ha desvelado que la demo del E3 es sólo una de las misiones secundarias que tendrá el juego.

OPINIÓN

Una auténtica obra de arte

Ghost of Tsushima te empujará a comprar una PS4 Pro si aún no lo has hecho. Pero no nos quedemos sólo con sus sobrecogedores gráficos: los combates a espada prometen ser apasionantes, al igual que la oportunidad de explorar una isla nipona en pie de guerra.

DREAMS

■ PS4 ■ MEDIA MOLECULE (SONY)
■ CREACIÓN ■ SIN CONFIRMAR

Media Molecule, los responsables de *LittleBigPlanet*, aprovecharon su paso por la feria para hacer una completa demostración de *Dreams*, su próxima herramienta de creación de videojuegos. Y fue realmente sorprendente. La libertad que nos brindará superará con creces todo lo que hemos visto hasta ahora y, lo que es igual de importante, parece que la interfaz será tan sencilla como intuitiva. Todos los menús estarán plenamente adaptados a los sensores de movimiento del Dualshock 4, o a PS Move, por lo que cualquiera podrá crear complejos entornos 3D y plagarlos de elementos como plataformas, puentes, mecanismos programables o enemigos. También será posible ambientarlos con nuestras piezas musicales e, incluso, grabar voces para añadirlas. Por supuesto, compartir las creaciones a través de internet, así como descargar las del resto de usuarios, será una de las opciones disponibles. Así, si no nos apetece crear o no se nos da bien, podremos disfrutar de los niveles que realice la comunidad.



■ Dar rienda suelta a nuestra creatividad será más fácil que nunca gracias a este título, del que se están hablando maravillas.

■ La acción más bestia volverá a ser una de las claves de la nueva aventura del agente Rico.

JUST CAUSE 4

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ AVALANCHE STUDIOS (SQUARE ENIX) ■ AVENTURA ■ 4 DE DICIEMBRE

Rico Rodríguez ya ha puesto fecha a su regreso. Será en diciembre cuando Avalanche Studios nos traerá al agente en su lado más salvaje. La climatología extrema en tiempo real, con brutales tornados capaces de arrasar edificios o cegadoras tormentas de arena, azotará con fuerza su enorme mundo abierto, dando lugar a nuevas mecánicas y situaciones. Las que se mantendrán inalteradas serán las enormes dosis de acción, con explosiones allá por donde Rico pase, o las vibrantes persecuciones a bordo de vehículos terrestres, marítimos y aéreos. Sus creadores están trabajando en mejorar el manejo de todos ellos para dotarlos de una conducción más directa. También están poniendo mucho énfasis en dotar al clásico gancho de Rico de nuevas posibilidades, como la opción de añadirle potenciadores que aumenten su alcance o su impulso.

FALLOUT 76

EL LADO MÁS SOCIAL DEL YERMO

PS4 - ONE - PC ■ BETHESDA ■ ROL ■ 14 DE NOVIEMBRE

Una de las estrellas de las conferencias de Microsoft y Bethesda fue *Fallout 76*, la tan esperada nueva entrega de una saga mítica. En noviembre, la puerta del Refugio 76 se abrirá para mostrarnos un nuevo mundo.

La historia tendrá lugar en el año 2102, cerca de veinticinco años después de la Gran Guerra, por lo que será el *Fallout* más cercano al apocalíptico conflicto nuclear que da origen a la serie. La ubicación elegida esta vez es Virginia Occidental, y su extensión será cuatro veces mayor que la del mapa de *Fallout 4*, según ha asegurado Bethesda. Pero, por suerte, *76* no será un simple más y mejor...

Cooperando para sobrevivir

El giro a un desarrollo enfocado al multijugador online será una de las principales apuestas de esta nueva entrega, que también pondrá especial énfasis en el ya conocido sistema C.A.M.P., o sistema de creación de bases. Estos asentamientos, que ahora ofrecerán nuevas posibilidades de construcción, no sólo servirán como refugio o almacén, sino que se convertirán en el centro neurálgico de nuestro grupo... si es que decidimos crear uno. Y es que *Fallout 76* nos permitirá forjar alianzas con otros jugadores para cooperar y enfrentarnos a otras agrupaciones o, si lo preferimos, aprovechar sus opciones online para sobrevivir en solitario. De esta manera, podremos, por ejemplo, dedicarnos a buscar recursos para hacer caja comerciando con el resto de jugadores, manteniendo así una postura neutral respecto a sus posibles rencillas. Es más: tendremos la opción de crear varios personajes para asumir un rol distinto con cada uno de ellos, como dedicarnos a saquear a todo el que pillemos por banda. Esto nos permitirá exprimir al máximo unos servidores que acogerán a "varias decenas" de jugadores a la vez, siempre según las palabras de los responsables de Bethesda. A pesar de ello, la compañía ha asegurado que no se descuidará la narrativa, una de las señas de identidad de la saga, y que *Fallout 76* relatará una potente historia que sorprenderá por igual a los que la encaren en compañía y a los que decidan hacerlo en solitario.



La interacción con el resto de jugadores del servidor será constante. Estos encuentros marcarán las relaciones que establezcamos, por lo que habrá que actuar con cuidado.

OPINIÓN

Una apuesta ilusionante... y arriesgada

El enfoque multijugador de *Fallout 76* va a permitir a Bethesda crear la experiencia de supervivencia más completa de la serie, eso es seguro. Las ideas que ha mostrado hasta ahora apuntan, sin duda, en esa dirección y no pueden ser más prometedoras. Sin embargo, aún debemos esperar para conocer más detalles que nos garanticen una experiencia en solitario a la altura de la saga.



KINGDOM HEARTS III

■ PS4 - XBOX ONE ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 29 DE ENERO

Cada día está más cerca. Al fin sabemos cuándo vamos a poder disfrutar de este esperadísimo RPG de acción de Square Enix: el 29 de enero. Sora protagonizará, una vez más, una maravillosa aventura, que nos invitará a recorrer mundos de la factoría Disney ambientados en obras como Piratas del Caribe, Frozen (estos dos se confirmaron en el E3), Toy Story, Hércules... Donald, Mickey, Goofy y Riku se convertirán en sus principales aliados... pero conoceremos a decenas de personajes más. Los combates seguirán siendo en tiempo real, asistiremos atónitos a increíbles transformaciones de las Llaves Espada e invocaciones, será posible efectuar un buen número de nuevas acciones (como correr por paredes y muros), gráficamente lucirá una apariencia soberbia... Pero lo más importante de todo es que será un juego capaz de emocionarnos como ningún otro.



■ Sora será el personaje central sobre el que girará este RPG, pero estará bien acompañado por decenas de tipos muy queridos. ¡Dale caña al guiso, Ratatouille!



■ Además de tener el gusto de saludar al legendario Jack Sparrow, en el mundo basado en Piratas del Caribe podremos participar en increíbles batallas de navíos.



NBA 2K19

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ VISUAL CONCEPTS (2K) ■ DEPORTIVO ■ 7 DE SEPTIEMBRE

LeBron James, uno de los mejores jugadores de la historia de la NBA (aunque haya perdido las últimas finales con Cleveland), será el gran abanderado de esta edición del simulador de básket por excelencia. En *NBA 2K19*, se volverá a apostar por el realismo por encima de todo, con mejoras en el desplazamiento y el comportamiento de los jugadores, ajustes en ciertas modalidades, la actualización de las plantillas y un acabado técnico más pulido. Y, por supuesto, llegará con los comentaristas en castellano.



RAGE 2

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ AVALANCHE STUDIOS / ID SOFTWARE (BETHESDA) ■ SHOOTER ■ PRIMAVERA

Desenfreno, frenesí, acción a quemarropa... y destrucción, mucha destrucción. Avalanche Studios y id Software están creando un shooter subjetivo que será realmente salvaje. Un mundo de corte postapocalíptico será testigo de todo tipo de batallas con mucho plomo y explosiones de por medio, y albergará múltiples zonas y localizaciones que podremos recorrer a bordo de un buen surtido de vehículos personalizables. *Rage 2* será un juego ideal para descargar adrenalina de manera brutal e irreverente.



SOUL CALIBUR VI

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA ■ 19 DE OCTUBRE

And the soul still burns! Los seguidores de los juegos de lucha 3D están de enhorabuena, porque una de las grandes sagas del género, *Soul Calibur*, está cerca de regresar: lo hará el 19 de octubre. Esta sexta entrega numerada, más allá de plasmar un apartado gráfico exultante, permitirá disfrutar de unos combates fluidos y tácticos, que tratarán de ofrecernos sensaciones similares a las de los primeros capítulos de la saga. Mitsurugi, Sophitia, Xianghua, Maxi y demás personajes están listos para saltar al ring.

DYING LIGHT 2

DECISIONES ENTRE INFECTADOS

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ TECHLAND ■ SHOOTER ■ 2019

La acción y la supervivencia más extremas volverán al hostil y oscuro universo de *Dying Light*, el aclamado título con el que Techland, los creadores de *Dead Island*, nos sorprendieron allá por enero de 2015.

Esta secuela, que tiene como director creativo al mítico Chris Avellone, transcurrirá quince años después de la historia vivida por Kyle Crane y, en ella, viviremos algunas de sus consecuencias. La larga y encarnizada lucha contra los zombis ha sumido a la humanidad en una "oscura era moderna", en la que diversas facciones de humanos están en pie de guerra por el control de la que puede ser la última gran ciudad de la Tierra. Y, cuando decimos grande, lo decimos con todas las letras, ya que sus creadores aseguran que el nuevo mapa tendrá un tamaño cuatro veces mayor que el del primer juego. De éste, heredará muchas de sus mecánicas, como el parkour, el crafteo y los intensos combates, que serán más duros cuando caiga la noche.

Un mundo violento y cambiante

La principal novedad de esta continuación será la inclusión de un profundo sistema de decisiones. En diferentes momentos de la aventura, deberemos escoger entre un camino u otro, lo que no sólo cambiará las tareas que realizar de manera inmediata, sino que también tendrá un fuerte impacto en la historia. Muchas de estas disyuntivas nos someterán a complejos dilemas morales y éticos. Por ejemplo, dándonos a elegir entre realizar una acción egoísta, y que nos beneficie personalmente, o renunciar a ella por el bien de la comunidad. Lo más interesante de todo es que esta fuerte carga narrativa se reflejará de forma muy evidente en la ciudad, que evolucionará de una manera u otra dependiendo de nuestras acciones, variando totalmente su estilo arquitectónico, la forma de vida de sus ciudadanos o el poder de sus diferentes facciones.

■ El apartado técnico mejorará sensiblemente lo visto en la primera entrega. Eso sí, la ambientación no perderá ni un ápice de su crudeza o sus situaciones violentas.

OPINIÓN

Una evolución muy interesante

La idea de hacer un "sandbox narrativo", como lo denominan los propios creativos de Techland, nos parece una decisión realmente acertada. El mundo de *Dying Light* tiene riqueza suficiente para crecer en ese sentido y, además, nos gusta que quieran hacerlo manteniendo inalteradas sus señas de identidad, como el parkour o la violencia con los infectados. Tiene muy buena pinta.



■ Saltar, trepar y combatir en primera persona seguirán siendo nuestras tareas principales, aunque se están rediseñando todas las mecánicas para hacerlas más profundas.

THE DIVISION 2

■ PS4 - ONE - PC ■ MASSIVE ENTERT. (UBISOFT) ■ SHOOTER ■ 15 DE MARZO

El tiempo ha demostrado que *The Division* ha sido uno de los éxitos más importantes de Ubisoft en los últimos años. Para esta segunda parte, los desarrolladores no van a cambiar la estructura básica de juego, por lo que seguiremos estando ante un shooter multijugador masivo online con elementos propios del rol. El componente táctico será, de nuevo, muy destacado, y podremos participar en misiones cooperativas muy profundas y complejas. Lo que sí cambiará será la localización, dado que, en esta ocasión, será Washington DC el lugar en el que se situará la acción. Será un escenario aún más impactante en lo gráfico y que estará plagado de enemigos más inteligentes y letales. Una secuela bastante continuista en general, pero igualmente prometedora.

■ Al alcanzar el nivel máximo de experiencia, los personajes podrán optar por diferentes especializaciones que les otorgarán habilidades y armamento específicos.



■ La ciencia ficción y lo sobrenatural marcarán el rumbo de esta aventura de acción, que tiene un aspecto increíble.

CONTROL

■ PS4 - ONE - PC ■ REMEDY ENTERTAINMENT (505 GAMES) ■ AVENTURA ■ 2019

Los responsables de obras como *Max Payne* o *Quantum Break* ya tienen una nueva producción entre manos. ¡Y no una cualquiera! En este thriller de acción, nos veremos envueltos en conspiraciones gubernamentales en las que los experimentos secretos, la ciencia ficción y los enfrentamientos estarán a la orden del día. Una historia que estará muy cuidada y que estará protagonizada por Jesse Haden, una joven que tendrá la capacidad de emplear poderes sobrenaturales del todo increíbles, como levantar el suelo para usarlo como escudo. Aunque será una aventura en tercera persona en la que se mezclarán varios estilos de juego, la acción será la clave. De hecho, las escenas de acción destacarán por su espectacularidad, ya que nos permitirán asistir a cambios en el flujo del tiempo (especialidad del estudio) o ver objetos volando de un lugar a otro, modificaciones drásticas en la gravedad y multitud de sorpresas. *Control* es una de las aventuras de acción que más impacto han causado durante la feria, aunque bien es cierto que, por momentos, parece un *Quantum Break* multiplataforma.

El metro de Moscú no será el escenario principal esta vez, sino que Artyom viajará por la Rusia continental a bordo de un tren, junto a otros supervivientes. Habrá aún más peligros que bajo tierra.

METRO EXODUS

VÍA HACIA EL INVIERNO NUCLEAR

PS4 - XBOX ONE - PC ■ 4A GAMES (DEEP SILVER) ■ SHOOTER ■ 22 DE FEBRERO

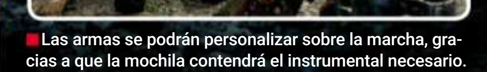
La deriva del shooter hacia el multijugador competitivo no hace más que acentuarse, pero aún hay estudios que siguen contando historias y creando mundos ricos, como 4A Games.

Este equipo ucraniano se destapó en la pasada generación con *Metro 2033* y *Metro Last Light*, dos shooters narrativos inspirados en las novelas de Dmitri Glukhovsky y protagonizados por un superviviente, Artyom, que debía hacer frente a los horrores mutantes (y humanos) del suburbano de Moscú, tras una catástrofe nuclear. *Exodus* será una continuación con el doble de diálogos y que ampliará sus miras, pues viajaremos por Rusia a bordo de un tren, en plan Transiberiano, en busca de una mejor vida.

Ese cambio de ambientación traerá consigo un desarrollo renovado. No será un mundo abierto propiamente dicho, pero los escenarios serán mucho menos lineales y, en consecuencia, la libertad de actuación será mayor y tocará abrir un mapa físico para orientarse. La demo que jugamos se ambientaba en una zona nevada del Volga, de modo que pasábamos por una vía ferroviaria, una iglesia, un lago (bote de remos incluido) o una fábrica corroída por un vertido tóxico.

Casi nadie es tu camarada

Sobrevivir será difícil, pues la munición escaseará, habrá que curarse con kits médicos y tendremos que estar pendientes de los filtros de la máscara de gas. El sigilo será siempre la mejor estrategia y, como novedad, veremos las cuatro estaciones del año y habrá un ciclo día-noche que condicionará qué enemigos nos encontramos: cuando caiga la oscuridad, habrá menos patrullas humanas... pero más mutantes. En relación con eso, cuando limpiemos un campamento y sólo queden uno o dos hombres, éstos se rendirán y tendremos que decidir si perdonarlos o ejecutarlos (las decisiones morales tendrán su peso).


Las armas se podrán personalizar sobre la marcha, gracias a que la mochila contendrá el instrumental necesario.


La iluminación estará muy cuidada. Habrá ciclo día-noche, una linterna, un mechero y gafas de visión nocturna.

OPINIÓN

Éxodo en la madre Rusia

Llegará casi seis años después de *Last Light*, lo que deja claro que 4A Games se ha tomado en serio el salto a PS4-One. Sus escenarios abiertos, el ciclo día-noche, las estaciones del año o la narrativa darán a este superviviente del shooter clásico más poder que el de Vladimir Putin.



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

■ PS4 - ONE - PC ■ FROMSOFTWARE (ACTIVISION) ■ ROL ■ 2019

Hidetaka Miyazaki y el estudio FromSoftware, los creadores de *Dark Souls* y *Bloodborne*, ya tienen una nueva IP en preparación que aparecerá en 2019, esta vez con Activision como editora. La acción transcurrirá en plena era Sengoku japonesa, si bien el contexto histórico no será del todo real, porque se sumarán elementos de fantasía. ¿Como cuáles? Pues, de entrada, tanto el protagonista, un guerrero llamado Sekiro, como los diferentes personajes secundarios y adversarios portarán gadgets y elementos protésicos. En cuanto a su sistema de juego, recordará a los anteriores trabajos de FromSoftware, pero el componente de exploración se verá muy potenciado, hasta el punto de poder usar una especie de gancho para alcanzar zonas de los escenarios en principio inaccesibles. ¿Será un título igual de desafiante que los citados *Dark Souls* y *Bloodborne*? Ya lo veremos...



■ Los combates serán bastante frecuentes y se convertirán en un elemento clave del título, junto con la exploración, que también tendrá una gran relevancia.



■ La era Sengoku japonesa servirá como telón de fondo para dar vida a esta nueva producción diseñada por FromSoftware, aunque se integrarán elementos ficticios.



DOOM ETERNAL

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ ID SOFTWARE (BETHESDA) ■ SHOOTER ■ 2019

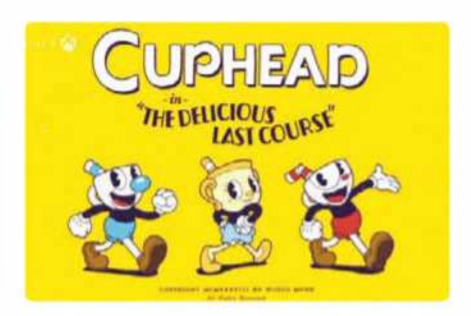
Plasmar el infierno en la Tierra. Ésa es la idea que traerá consigo esta continuación del aclamado reseteo de *Doom* que disfrutamos en 2016. Id Software ha prometido que será la entrega más salvaje y desafiante jamás diseñada, un shooter en primera persona que será de lo más visceral que se haya visto en el género. Podemos esperar nuevos monstruos, armas de destrucción masiva inéditas, litros de sangre y contenido gore... y la misma jugabilidad de siempre: frenética y completamente desatada.



FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE

■ PS4 ■ RYU GA GOTOKU STUDIO (SEGA) ■ AVENTURA ■ 2 DE OCTUBRE

Nada menos que la saga *Yakuza* es la que ha servido de inspiración a la acción que nos espera en esta propuesta ambientada en el manganime "El Puño de la Estrella del Norte". Eso significa que, junto a Kenshiro, podremos disfrutar de combates cuerpo a cuerpo contra numerosos rivales, explorar libremente amplios escenarios, participar en minijuegos y llevar a cabo multitud de tareas secundarias. Estará en inglés, eso sí.



CUPHEAD THE DELICIOUS LAST COURSE

■ XBOX ONE - PC ■ STUDIO MDHR ■ ACCIÓN ■ 2019

El delicioso run and gun con estética de dibujos animados recibirá una expansión. Así, a los carismáticos Cuphead y Mugman, se sumará una nueva "taza", Ms. Chalice. Con cualquiera de los tres, solos o en cooperativo, podremos recorrer los peligros que nos deparará una isla completamente inédita, en la que deberemos ayudar a un cocinero. Será necesario emplear las nuevas habilidades y armas de los protagonistas para superar unos niveles realmente desafiantes.



THE ELDER SCROLLS VI

■ NUEVA GENERACIÓN ■ BETHESDA ■ SC

Un breve teaser y prácticamente nada de información adicional fue suficiente para contentar a los fans del rol. Lo que sí se ha desvelado es que será una continuación del aclamado *Skyrim*, que el mundo que integrará será verdaderamente descomunal y... poco más. ¡No sabemos ni su fecha de salida!



CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ ACTIVISION ■ 12 DE OCTUBRE

Un mes antes de lo habitual, podremos sumergirnos en la nueva entrega de este aclamado shooter subjetivo, que incorporará un modo multijugador más potente que nunca y mejoras jugables... pero que, desgraciadamente, perderá la campaña individual.



DÉRACINÉ

■ PS VR ■ FROMSOFTWARE ■ 2018

El estudio detrás de la saga *Dark Souls* nos invitará a adentrarnos en una experiencia diseñada exclusivamente para PS VR en la que encarnaremos a un espectro. De esta guisa, tendremos que aprender a interactuar con personajes de carne y hueso, el entorno... y a vivir una experiencia virtual del todo embriagadora.



GENERATION ZERO

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ AVALANCHE STUDIOS ■ 2019

Un amplísimo mundo abierto totalmente desolado, pero habitado por máquinas, será el escenario que acogerá esta nueva propuesta sandbox. Un título que nos permitirá jugar tanto solos como en compañía de otras tres personas y que muestra un muy buen aspecto, en general.



SABLE

■ XBOX ONE - PC ■ SHEDWORKS ■ 2018

Esperamos mucho de esta aventura que prepara el estudio indie Shedworks. Una obra cuya inspiración artística estará tomada del dibujante Moebius y que nos animará a recorrer un desierto en el papel del joven Sable. Una aventura que rezuma magia y que albergará un componente emocional muy destacado.



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ EIDOS MONTREAL ■ 14 DE SEPTIEMBRE

Lara Croft vivirá su aventura más adulta y oscura. En un mundo semiabierto, tendremos que superar puzles, sortear zonas plataformeras y acabar con decenas de rivales tanto usando el sigilo como numerosas armas y objetos. ¡Lo queremos ya!



SKULL AND BONES

■ PS4 - ONE - PC ■ UBISOFT ■ 2019

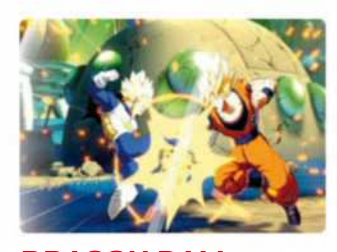
Ubisoft está enfrascada en el desarrollo de una épica aventura que estará protagonizada por piratas. Nuestra meta será conquistar los mares a bordo de un poderoso navío totalmente personalizable, pudiendo entablar batallas navales que mostrarán un nivel de espectacularidad del todo impactante. Un título ambicioso.



STARFIELD

■ NUEVA GENERACIÓN ■ BETHESDA ■ FECHA POR DETERMINAR

Un logo y poco más es lo que se sabe de esta epopeya espacial que prepara Bethesda. Un título que muchos se han apresurado a proclamar como el sucesor espiritual de *Mass Effect*. Todd Howard dijo textualmente que está en desarrollo para "la nueva generación", así que va para largo.



DRAGON BALL FIGHTERZ

■ SWITCH ■ BANDAI NAMCO ■ 2018

En algún momento de este mismo año, Goku y sus amigos pelearán con todo su poder en Switch. Una versión que hemos podido ver en movimiento y que tiene un aspecto sensacional, por lo que seguramente se convertirá en uno de los nuevos referentes del género de la lucha 2D en Switch.



UNRAVEL TWO

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ COLDWOOD (EA) ■ YA DISPONIBLE

La adorable aventura plataformera de desarrollo 2D protagonizada por el muñeco de lana Yarny regresa... con un título que ya está disponible y que incluye modo cooperativo como principal innovación. Puzles, saltos, desafíos muy bien diseñados y un estilo artístico único os están esperando.



TRIALS RISING

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ UBISOFT ■ 19 DE FEBRERO

La franquicia *Trials*, la cual combina como ninguna otra la velocidad con las plataformas y la habilidad, regresará el año próximo con una entrega que promete ser la más grande jamás creada. Con más pistas que nunca, podremos competir contra rivales de todo el mundo y demostrar quién manda.



WE HAPPY FEW

■ XBOX ONE - PS4 - PC ■ COMPULSION GAMES ■ 10 DE AGOSTO

Esta aventura subjetiva, sandbox y distópica nos invitará a adentrarnos en una versión ficticia muy especial de un pequeño pueblo inglés en el que todos los habitantes estarán obligados a tomar una droga... salvo el protagonista. Una odisea que ha generado una gran expectación.

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN

Quizá no haya habido grandes sorpresas, pero muchos juegos de este E3 darán que hablar próximamente



Sinfín de juegazos para una generación de la que se atisba ya el final

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Con todo lo visto en este E3, tengo más claro que nunca que ésta está siendo una de las mejores generaciones de la historia. Quizá se echó en falta alguna sorpresa, pero, por fin, pudimos ver en acción juegos ya anunciados o rumoreados como *Cyberpunk 2077*, *The Last of Us: Part II* (impresionantes los dos), *Forza Horizon 4*, *Assassin's Creed Odyssey*, el remake de *Resident Evil 2*, *Devil May Cry 5*, *Ghost of Tsushima*, *The Division 2*, *Sekiro: Shadows Die Twice*, *Dying Light 2*, *Control* (el juego de Remedy), *Super Smash Bros Ultimate*... La lista es casi inabarcable, y a ella hay que añadir títulos que ya venían de antes, como *Kingdom Hearts III*, *Anthem*, *Spider-Man*, *Ori and the Will of the Wisps*, *Beyond Good & Evil 2*....

Esperaba algo más de Nintendo, que lo jugó prácticamente todo a la carta de *Smash Bros*, mientras que Sony me pareció muy solvente con sus exclusivos de largo recorrido.

Ahora bien, fue el E3 de Microsoft, que se reivindicó a lo grande, tras una época difícil, con el anuncio de nuevas entregas de *Halo*, *Gears* y *Forza*, pero, sobre todo, con la incorporación de cinco nuevos estudios a su estructura, dos de ellos tan relevantes como Playground Games y Ninja Theory. A estas alturas, ya no puede recortar la desventaja con PS4... pero está preparándose ya para la nueva generación, a la que Phil Spencer se refirió expresamente. Con esos equipos a su servicio, volverá a estar en posición de plantar cara a Sony desde el minuto 1, como en los tiempos de Xbox 360. Y no fue el único que habló de nuevas consolas: también Todd Howard, de Bethesda, aludió a ellas al hablar de *The Elder Scrolls VI* y *Starfield*. Además, John Kodera, de Sony, ha apuntado que PS4 ha entrado en su recta final. Añadid a eso el nivel técnico de algunos juegos... e id pensando seriamente en PS5 y la nueva Xbox para 2020. ■



Cyberpunk 2077 marcará el cénit de esta generación y quizá la base de la próxima, sea con una versión propia... o con "retrocompatibilidad remasterizadora" a lo One X.



¿El último show de PS4 y One antes del anuncio de PS5 y Xbox Two?

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

Con la feria ya superada, todavía no tengo muy claro qué pensar. Por un lado, las conferencias, a excepción de la de Microsoft, han sido más bien flojitas, y bastante lejos del show, el "hype" y la emoción de otros años. Y Microsoft, pese a la batería de juegos, sigue teniendo el mismo problema: muchos de los juegos que enseñó son multiplataforma y, entre los títulos exclusivos, no ha habido caras nuevas ni sorpresas de ésas que emocionan (*Gears, Halo, Forza*...).

Sony ahondó en títulos ya anunciados, con vídeos de gameplay real (*Spider-Man*, *Ghost of Tsushima*, *Death Stranding*...), con pequeñas sorpresas en forma de *Control* o *Nioh 2* , mientras que Nintendo se centró en *Smash Bros* y *Pokémon: Let's Go*, con breves momentos de gloria para *Fire Emblem: Three Houses*, la llegada de *Fortnite*, que se filtró por adelantado, o la adaptación de *Dragon Ball FighterZ*. Pero ni rastro de *Metroid Prime 4*, *Animal Crossing* ni otros títulos capaces de levantarnos para aplaudir. Movimientos que, en el caso de Sony y Microsoft, me hacen pensar una cosa... y es que ellos ya están trabajando al 100% en la que será la siguiente generación, terminando los proyectos que ya tienen en marcha para ésta, pero reservándose la artillería pesada para que acompañe a sus nuevas máquinas en su presentación para el año que viene. Si no, ¿dónde está lo nuevo de Guerrilla y Japan Studio?

Y, en cuanto a los juegos que se han visto por primera vez, nada realmente sorprendente: FromSoftware, haciendo lo que mejor sabe; *Resident Evil 2*, a la altura de lo esperado, *Assassin's Creed Odyssey*, un "más de lo mismo", pero en Grecia y con protagonista femenina a elegir... Puede sonar agridulce, pero, sólo por ver el tráiler de *The Last of Us: Part II*, la feria ha merecido la pena. ■



Sin ser un anuncio nuevo, *The Last of Us: Part II* ha sido de lo mejorcito de la feria para mí. Una vez más, Naughty Dog está a un nivel que nadie más puede igualar.



Por Gustavo Acero
@Gustarfox



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

Supera el síndrome del E3 postraumático y entérate de las otras noticias más increíbles que nos ha dejado el mes, pero no te lo creas todo... porque se ha colado alguna falsa. ¿Adivinas cuáles?

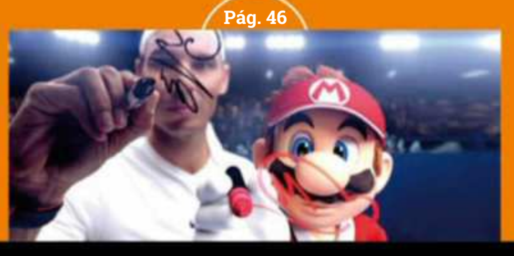
1

BATTLEFIELD V, RÉCORD HISTÓRICO DE CRÍTICAS POR INCLUIR A MUJERES

"¡A la hoguera con ellas!" ya no es sólo una frase de la Inquisición, sino el lema subyacente a las más de 400.000 reacciones negativas o "dislikes" que han convertido el tráiler de *Battlefield V* en el más repudiado de toda la saga, frente a poco más de 300.000 votos positivos. El principal motivo de esta guerra relámpago ha sido la polémica inclusión de mujeres (una de ellas, con un garfio a modo de prótesis) entre los soldados de la Segunda Guerra Mundial, tanto en el tráiler como en la carátula del juego, por "no ajustarse al rigor histórico" y subirse al tanque de lo políticamente correcto para aprovechar el tirón mediático de la reivindicación feminista, según sus detractores. Incluso, han lanzado una campaña de boicot bajo el hashtag #NotMyBattlefield, que ha recibido la contraofensiva de los Aliados (nunca mejor dicho), quienes han recordado con ironía el "realismo histórico" de incluir jinetes con lanzallamas o la posibilidad de subirnos a un avión en marcha en entregas anteriores de la saga; además de señalar que sí hubo casos de mujeres en el frente, especialmente en las filas soviéticas. Por su parte, DICE se ha defendido del bombardeo anteponiendo "la diversión a la autenticidad" de su obra, cuya edición "Deluxe" cuenta con un fornido hombre en portada para que nadie se sienta excluido. ¿Quién nos iba a decir que el nuevo *Battlefield V* (de Varón) reviviría la guerra mundial de sexos? Igual va siendo hora de firmar un alto al fuego, y no al juego...

☐ PURO RIGOR ☐ ¡FEMINAZIS!

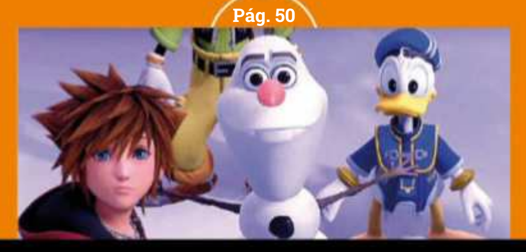
Pág. 46



LA OTRA CARA

Como un examen tipo test, pero divertido y con premio

Pág. 50



LA COMUNIDAD

Vuestro más sincero repaso al panorama jugable

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

2

FIFA 19 LLEVARÁ A KARIUS EN PORTADA E INCLUIRÁ UNA RÉPLICA DE SUS MANOS

Ya es oficial: el portero del Liverpool FC será el protagonista absoluto del próximo *FIFA 19*, y no sólo por prestar su imagen en la portada del título, sino por el peculiar regalo que incluirá su edición limitada: un set de "manos locas" de goma, en homenaje a las dos acciones del guardameta que le otorgaron al Real Madrid su decimotercera Copa de Europa, en la final celebrada en Kiev. En total, habrá cuatro manos pegajosas coleccionables, en los siguientes colores: rojo, azul, verde y amarillo. Loris Karius sustituirá así a Cristiano Ronaldo, que ha decidido no renovar su contrato a última hora por no sentir el "cariño merecido" por parte de *EA Sports*. Aún no está confirmado si esta edición especial incluirá el juego. Por cierto, al margen de esta noticia, no nos hace gracia que el simulador de *FIFA 18* haya vaticinado la derrota de España en Rusia, menos aún tras acertar sus predicciones en los últimos dos mundiales. Que vuelva el pulpo Paul. Y no, no va por las manos de Karius.

☐ YO QUERÍA EL BRAZO DE SALAH ☐ BEKARIUS NO





3

YAKUZA 3 HD BORRA EL CIGARRILLO DE LA CARÁTULA ORIGINAL

Fumar mata; la Yakuza, también, pero Kazuma Kiryu sólo ha conseguido dejar uno de los dos vicios. *Yakuza 3 HD* es ahora un juego para no fumadores, a juzgar por la ausencia del cigarrillo que aparecía en la portada de 2009, con el fin de "adaptarlo a los valores morales de hoy", según justifica su productor, Daisuke Sato. Curiosamente, hace nueve años ya nos censuraron la posibilidad de visitar locales de alterne, jugar al mahjong o responder a un "quiz" sobre Japón, por no ajustarse a los gustos occidentales... ¡Con lo que nos gusta aquí jugar al mahjong! En cualquier caso, la nueva carátula es un canto de esperanza para quienes estéis luchando por dejar de fumar, aunque Kazuma siga dándole al pitillo dentro del juego...

☐ LO QUE FALTABA: POSTUREO ANTITABACO ☐ BULO INFUMABLE

El Battle Royale definitivo: *PUBG* demanda a *Fortnite* por plagio.

Bluehole, creadores de *PlayerUnknown's Battlegrounds*, llevarán a juicio a Epic Games por plagiarles el modo *Battle Royale*. Los demandados defienden que son juegos complementarios y que, incluso, el éxito de *Fortnite* ha beneficiado a *PUBG*.

☐ A VER QUIÉN HACE EL BAILE DE LA VICTORIA ☐ PARECE FALSO

4



RAFA NADAL SE ENFRENTA AL TENISTA MÁS DURO DE SU CARRERA: MARIO

5

El undécimo Roland Garros del número 1 mundial del ranking ATP ha quedado eclipsado por un torneo mucho más duro e inimaginable hasta hoy, gracias al espectacular spot publicitario que se ha marcado Nintendo América para el lanzamiento de *Mario Tennis Aces*. Durante más de dos minutos, los legendarios Nadal y Mario se miden en un duelo histórico a raquetazos por llevarse el punto de torneo, echando mano de todos sus recursos. Mientras que el manacorí hace uso del nuevo "tiempo bala" para alcanzar una pelota imposible, Mario ejecuta un brutal golpe dirigido (la mejor novedad del arcade, donde apuntamos con giroscopio), que, sin embargo, cae fuera. Tras reclamar el punto, la jueza de silla inserta su Switch en el dock para ver la repetición en el pantallón... y mejor no te destripamos quién gana. Mario y Nadal, ministros de Cultura y Deporte YA.

☐ NADAL IN SMASH CONFIRMED ☐ MENUDA BOLA



Iker Jiménez se convierte en streamer de *Pro Evolution Soccer* representando a España.

6

El periodista "milenario" ha aparcado su nave del misterio para echarse unos vicios a *PES* y narrar sus propios partidos del Mundial en una serie llamada Retrofútbol. Y no sólo eso: también juega a *Mario & Sonic en los JJ.OO.* con su hija. A ver para cuándo un *Resident Evil 7* con Enrique de Vicente.

☐ SE HA VUELTO "CUARTO MILLENIAL" ☐ ME MUESTRO ESCÉPTICO





FILTRADOS POKÉMON LET'S KEEP GOING, METAPOD & RATTATA

7

Tan sólo unas semanas después del impactante anuncio de *Pokémon: Let's Go, Pikachu y Let's Go, Eevee*, y la promesa de un *Pokémon RPG* tradicional para 2019, Walmart Canadá ha desvelado por error cuáles serán las próximas versiones de la saga: *Pokémon Let's Keep Going Metapod* & *Let's Keep Going Rattata*, dos acertadas elecciones que están generando división entre los pokéfans. Nadie duda del carisma, la fortaleza y la popularidad de estos dos Pokémon queridos por todos, pero algunos se preguntan si ésta es la octava generación que promete Game Freak o si estamos ante meras secuelas de la subsaga *Go*. Si es así, ojalá veamos futuras ediciones lideradas por otros pokémon de leyenda como Magikarp, Slowpoke, Missingno, Trubbish, Sandygast o Mierdolor. Será un lujo llevarlos en nuestra Poké Ball Plus y pasearlos por el vertedero municipal.

☐ VAN A ARRASAR ☐ LECTOR USÓ FALSOTORTAZO



8

LOS ANDROIDES DE *DETROIT* INVADEN EL METRO DE MADRID

Si últimamente te has cruzado con gente rara y sospechosa en el metro, no te asustes, porque son usuarios normales; pero los de la campaña que ha lanzado Sony España para promocionar *Detroit: Become Human* son androides de carne y hueso, o, más bien, los actores que les han dado vida para mostrar cómo sería nuestra convivencia si compartiésemos espacios públicos. El resultado es un original spot donde vemos a los androides esperando al metro en perfecta formación y cediendo los bancos del andén a los demás (primera señal de que no son humanos). Todo marcha bien hasta que, ya dentro del vagón, el autómata protagonista comete la osadía de tomar asiento, momento en el que es increpado por un humano chulito que le obliga a levantarse para ocupar su sitio; toma "despatarre". El plano final muestra al androide a punto de "Become" demasiado "Human"... y dejar al señor obsoleto. Mejor ir en taxi.

☐ **YO YA HE VISTO A ALGUNO** ☐ **PRÓXIMA ESTACIÓN: CREÉRMELO**



9

Este matemático español ha acertado todos los anuncios del E3

Se llama Andrés Tornices y ha clavado la porra del E3 2018, gracias a un algoritmo basado en recopilar todas las filtraciones de las semanas previas, pero no oirás hablar de él porque no es futbolista. Orgullo patrio y marca España.

☐ **TIENE PINTA DE EMPOLLÓN** ☐ **NO ME LA COLÁIS**



10

SONIC, OTRA VÍCTIMA DE LOS CAMBIOS EN LAS POLÍTICAS DE PRIVACIDAD

Tranquilo, no eres el único que ha sufrido las tropecientas notificaciones sobre la actualización de la ley europea de protección de datos por parte de webs que ni siquiera recordabas haber visitado. Héroes como Sonic o el marine de *Doom* también han expresado su hartazgo desde las cuentas oficiales de sus sagas en Twitter. En el caso del erizo, esta simpática viñeta presenta a Sonic de malas púas recibiendo un mensaje que resulta ser el enésimo "hemos actualizado nuestra política de privacidad". Pero lo interesante está en la letra pequeña: "Como parte de nuestros esfuerzos para preparar el anuncio de nuestro nuevo juego, así como el lanzamiento de la tercera parte de *Sonic Mania Adventure* este mes, queremos asegurar que todos tus datos estén a salvo". ¿Se referirán al ya confirmado *Team Sonic Racing*? Habrá que aceptar las cookies para saberlo...

☐ **ACEPTO LA POLÍTICA DE CREDIBILIDAD** ☐ **CLICKBAIT, MALWARE E INVENT**

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **LEGO LOS INCREÍBLES** PARA PS4 O XBOX ONE

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las de esta sección son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales de *LEGO Los Increíbles*: dos para PS4 y una para One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 323

1 Verdadero **2** Verdadero **3** Falso **4** Falso **5** Verdadero **6** Verdadero **7** Verdadero **8** Falso **9** Verdadero **10** Verdadero

GANADORES de un juego **Detroit: Become Human** (HC 323)

- Germán García (Almería)
- Antonio Villar (Valencia)
- Juan Padrino (Guadalajara)

LA COMUNIDAD

Las dos mejores columnas de opinión: las vuestras.



Que *Kingdom Hearts III* llegue por fin en enero de 2019 para PS4 y One, con los mundos de Frozen, Toy Story, Monstruos S.A., Enredados, Big Hero 6, Hércules y el cameo de Rompe Ralph. Ana Torres

Desde que Disney se hizo con Marvel, LucasFilm y Fox, cualquier fichaje es posible, pero aún faltan los mejores: Spider-Cerdo, Jar Jar Binks y Jordi Cruz de Art Attack, que también es de Disney (Channel).

La conferencia de Microsoft, con la adquisición de cinco estudios como Ninja Theory o Playground Games. ¡Por fin espabilan! ManMcShine
Un golpe de efecto prometedor y muy necesario. Han comprado más estudios que Cifuentes y Pablo Casado juntos. A ver si acaban mejor.

El nivelón de Bethesda con el gameplay de *Rage 2, Doom Eternal, Fallout 76, Prey Mooncrash, Starfield* y *The Elder Scrolls VI*. Màxim Puerta
Todos eclipsados por la autoparodia de *Skyrim: Very Special Edition* para frigoríficos, Alexa, Motorola y Teleskecth. El mejor sketch de la feria.

EA anunciando *Unravel Two* en su conferencia y lanzándolo al instante. ¡Que aprendan las demás! Sockman
Se están cargando la esencia del E3: las promesas con años de antelación.

El glorioso regreso de *Devil May Cry 5* en primavera. Toño Parrilla
Y los estilistas criticando el pelo corto platino de Dante, cuando el que aparece es Nero. Quien sale al final sí es Dante(sco), o la loca de los gatos.

Que *Cyberpunk 2077* haya enseñado por fin su genial tráiler tras cinco años de espera. Sandy Tubio
Pinta de cine, como buen tráiler cinemático. Y ojo al mensaje encriptado de CD Projekt RED: "Dejamos la codicia a los demás". El "cyberzasca" se escuchó en varios despachos.

***Jump Force*, con los héroes de *Dragon Ball, Naruto, One Piece* y *Death Note* a leches. Toma "most ambitious crossover event in history". B. Maui**
Los gameplays son impresionantes. Thanos ya está mandando su perfil de LinkedIn a Bandai Namco.



Que Pedro Sánchez haya jurado el cargo sin Biblia ni crucifijo tres días antes del lanzamiento de *Vampyr*. Ahí lo dejo... Rafaikkonen

Si insinúas que el nuevo presidente es un vampiro, no sería el primer político que nos desangra (un saludo, ex ministro Montoro), pero sí el primero al que le surte efecto una "poción" de censura. Por cierto, hincadle el diente a nuestro análisis del juego. Vale mucho la vena.

NO MOLA

JOAQUÍN: ¡NO SÉ NI COGER UNA RAQUETA, HULIO!

El escándalo de *Tennis World Tour*: compañías como BigBen Interactive lanzando sus juegos sin terminar, plenamente conscientes de ello, para sacar pasta rápido e ir tirando con parches. Jotífero

Se lanzó sin acabar, según su director, sí. El tenis no merece esta chapuza. Y verás cuando se destape que las raquetas rompibles de *Mario Tennis Aces* las fabrican bokoblins con restos de porras boko.

El enésimo retraso de *Crackdown 3* hasta febrero de 2019 deja a Xbox One con un solo exclusivo para este año: *Forza Horizon 4*. Pablo Ruz
Al menos, ya le depara mejor destino que a *Scalebound* o *Fable Legends*...

***Battlefield V* sumándose a la dichosa moda battle royale. Ahora sí que les va a quedar un modo históricamente realista... Chema Cobayas**
Seguro que encuentran la forma de justificar lo de quedarnos solos en la Segunda Guerra Mundial: controlar a Hitler en su búnker antes de espichar.

La edición coleccionista de *Red Dead Redemption II*, otra que no trae juego. Tú no, Rockstar... Héctortazo
La única edición coleccionista que compraríamos sin juego es la de *Rage* con ese cabezón parlante de Rukus. Nadie superará eso jamás.

La ausencia total de *Final Fantasy VII Remake* en la conferencia de Square Enix. ¿No podían enseñarnos al menos un adelanto? Óscar Ysbert
No, que luego os emocionáis con que va a llegar antes de 2023, así que ahí va *The Quiet Man*, para que os calléis.

Que lo único que sepamos de *The Elder Scrolls VI* sea el logo. Como han tenido tan poco tiempo para preparar un tráiler... Álex Teixidó
Ya es más que lo que sabemos de *Star Wars: Jedi Fallen Order*. La gorra del jefe de Respawn y su preciosa voz para prometer que será la caña...

La censura de *Agony* para evitar que lo prohíban, como si el infierno fuera el jardín de los Teletubbies. Zeta
Acabarán pixelándole el rabo y los cuernos a Satanás. Menos mal que habrá versión sin censura en Steam.



Que el factor sorpresa del E3 haya desaparecido por culpa de los anuncios adelantados y las filtraciones: *Fallout 76, AC Odyssey, Hitman 2, Rage 2*... Nos han robado la ilusión. Feliz Gamboa

Estamos tan de acuerdo contigo que vamos a enviarte un regalo sorpresa: cuando te llegue, finge que no sabías lo que era y flipa con el envoltorio. Pues eso mismo es ahora el E3. *Sillín no incluido.

Por Gustavo Acero @Gustarfox

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España

12.500 copias sumó *Detroit: Become Human* en sus tres primeras semanas. No es una mala cifra, sobre todo teniendo en cuenta que se trata de una IP nueva que se enmarca dentro un género muy particular, pero está lejos de lo que han vendido otros grandes exclusivos de PS4.



1.400 unidades acumuló *Owlboy*, aproximadamente, en sus dos primeras semanas. De ellas, 200 se corresponden con la versión de PS4 y 1.200 con la de Switch, que se ha convertido en la consola predilecta para disfrutar de este tipo de juegos indies.

3.300 copias se han vendido de *Sega Mega Drive Classics*, de las cuales 2.800 se corresponden con la versión de PS4 y 500 con la de Xbox One. No son muchas para haber salido a 30 euros, pero PS3, 360 y PC ya tuvieron recopilatorios similares.



2.300 unidades sumó *State of Decay 2* en sus tres primeras semanas en One, de las cuales 2.000 son de la edición estándar y 300 de la Ultimate. Es una cifra pobre, habiéndose lanzado a 30 €, pero no hay que olvidar que los suscriptores de Game Pass pueden jugar "gratis".

4.300 copias lleva *Tennis World Tour*, de las cuales 4.000 corresponden a la versión de PS4 y 300 a la de Xbox One. Aun estando a años luz de lo que vendían *Top Spin* o *Virtua Tennis*, le está ganando holgadamente el duelo a *AO International Tennis* (600 en PS4 y 70 en One).



4.700 unidades suma en Switch *Hyrule Warriors: Definitive Edition*, la remasterización del musou de Wii U y 3DS. Eso sí, otro regreso como *Dark Souls Remastered* ha logrado duplicarlo prácticamente, con cerca de 7.500 copias en PS4 y 800 en Xbox One.

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



SUBEN



PHIL SPENCER, que ha sabido reconducir la posición de Microsoft en el sector en los últimos años, cargándose Kinect, revirtiendo la inferioridad técnica respecto a PS4 con One X, comprando estudios...



LA SAGA YAKUZA, que tendrá remasterizaciones de su tercera, su cuarta y su quinta entrega para PS4, ya confirmadas para Occidente. Además, *Kiwami* y *Zero* darán el salto a PC, para cautivar a nuevo público.



EL GAMELAB, que se celebra del 27 al 29 de junio en Barcelona, contará con la intervención de desarrolladores de la talla de Amy Hennig, Todd Howard y Jonathan Blow, tres figuras clave en nuestra industria.



EL INICIO DE 2019 va a ser una Navidad pospuesta, con *Resident Evil 2* (25 de enero), *Kingdom Hearts III* (29 de enero), *Anthem, Days Gone, Metro Exodus, Crackdown 3* (estos cuatro saldrán el 22 de febrero)...

BAJAN



LA MUERTE de Ted Dabney, uno de los fundadores de Atari y creador de *Pong*, unos de los primeros hitos de la industria del videojuego. Tenía 81 años y padecía un cáncer de esófago. Que descanse en paz.



LOS JUEGOS anunciados hace años que se perdieron el E3, especialmente *Shenmue III* y *Final Fantasy VII Remake*. Al menos, el productor del primero ya ha confirmado que asistirá a la Gamescom, en agosto.



CRYSTAL DYNAMICS y Rocksteady, que no fueron al E3. Recordemos que los primeros trabajan en un juego de los Vengadores, mientras que los segundos, según se rumorea, estarían con un título de Superman.



LOS HOMÓFOBOS indignados con el beso de Ellie y Dana en *The Last of Us: Part II*. Las redes se llenaron de sandeces sobre la homosexualidad de la joven, algo que, además, se sabía ya desde *Left Behind*...



Zanki Zero: Last Beginning

LA SUPERVIVENCIA DE LOS CLONES

PLATAFORMAS
PS4 | PS Vita | PC

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Lancarse

DISTRIBUIDOR
Spike Chunsoft

LANZAMIENTO
5 de julio (Japón)
Próximamente (Europa)

El mundo se encuentra en ruinas y la humanidad, prácticamente extinguida, a excepción de ocho personas en una isla remota... que, además, son clones. Ellos son la última esperanza para la supervivencia de nuestra especie.

El nuevo juego de rol mazmorrero de Spike Chunsoft nos pondrá en la piel de ocho personajes: siete de ellos representarán los siete pecados capitales, y también tendremos a Sachika, "la chica del pecado original". En cada capítulo, podremos jugar desde el punto de vista de uno distinto. Todos ellos serán clones, y no del todo perfectos: su esperanza de vida se reducirá a sólo trece días, que se traducirán en un par de horas de juego real. En ese corto periodo de tiempo, pasarán por las etapas de niño, adolescente, adulto y anciano; además, podrán morir incluso más prematuramente no sólo en batalla, sino también por asuntos tan triviales como no ir al baño o comer algo a lo que son alérgicos.

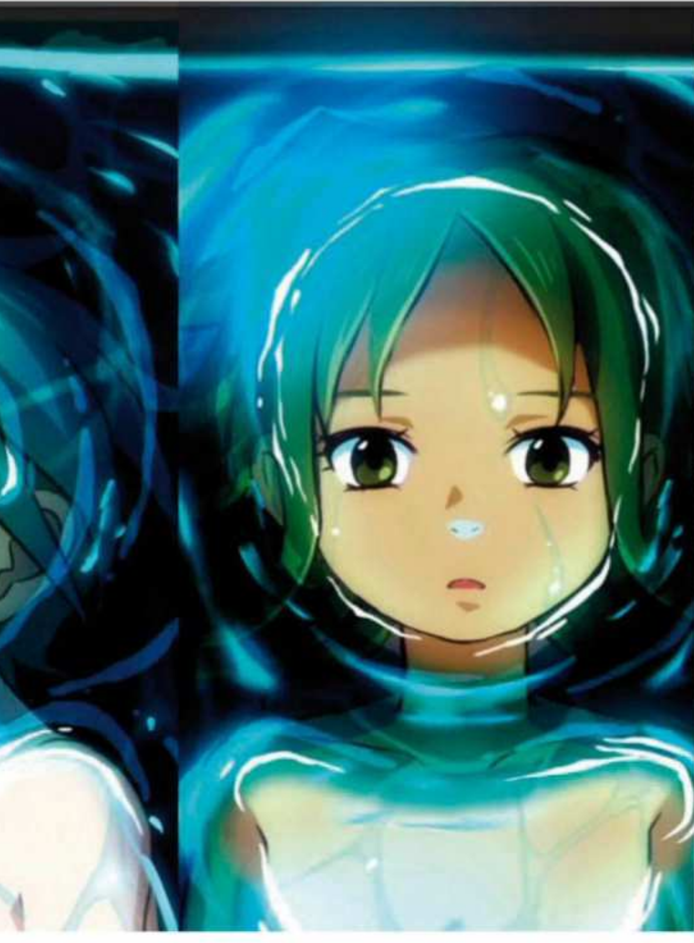
Clonados una y otra vez

Pero no os preocupéis, porque el ciclo de la vida y la muerte será uno de los elementos clave de *Zanki Zero*. Cada vez que uno de nuestros personajes muera, podremos volver a clonarlo mediante una especie de máquina recreativa conocida como Extend Machine. Al revivirlos de esta manera, no perderán su memoria ni sus habilidades, e incluso se volverán más fuertes con cada nueva clonación: entre otras cosas, serán más resistentes a aquello que los mató en su anterior vida (por ejemplo, un enemigo concreto o los efectos del veneno). Eso sí, si nos quedamos sin personajes por no haber revivido a ninguno de los ocho a tiempo, será un "game over" en toda regla, así que habrá que tener cuidado.

Además, no nos saldrá gratis clonar una y otra vez a los personajes, ni mucho menos. Necesitaremos utilizar un ítem conocido como "Score", que estará disperso por la isla y del que podremos sufrir escasez si no hacemos las cosas bien. De hecho, la exploración será fundamental, tanto en las mazmorras como en el resto de escenarios de la isla, y no sólo para obtener el mencionado "Score". También será realmente importante hacernos con comida y con objetos con los que mejorar nuestra base de operaciones, gracias a la cual podremos ampliar nuestras opciones de supervivencia y mejorar nuestras armas y armaduras. Por el camino, nos enfrentaremos a numerosos enemigos en primera persona, por medio de un sencillo sistema de combate en tiempo real.

Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA





1 Cada personaje será la representación de un pecado diferente. Aquí, tenemos a Ryo, "artista de la envidia".

2 Los enemigos serán bestias salvajes de la isla y monstruos de aspecto humanoide. Los combates serán en primera persona y en tiempo real, con sencillos comandos para atacar y esquivar.

3 Para clonar a nuestros personajes, tendremos que usar esta especie de máquina recreativa, conocida como Extend Machine (estos nombres pueden variar en la versión occidental).

4 El proceso de clonación de nuestros personajes será uno de los elementos clave del juego.

5 La aventura se desarrollará en una isla en ruinas, con una ambientación postapocalíptica.

6 Será muy importante explorar la isla en busca de objetos necesarios para nuestra supervivencia.





EL CICLO DE LA VIDA Y LA MUERTE SERÁ UNO DE LOS ELEMENTOS CLAVE DEL JUEGO





DE LOS CREADORES DE DANGANRONPA

Varios de los desarrolladores clave de *Zanki Zero* son los mismos de la saga de novelas visuales (cercanas a la aventura gráfica) *Danganronpa*. Estos juegos están protagonizados por estudiantes de instituto que destacan especialmente en algún talento (por ejemplo, genios de la natación o del piano) y que se ven forzados a jugar a un macabro juego: para volver a casa, deben cometer un asesinato, pero sólo si sus compañeros no les descubren. El antagonista y artífice de este juego de la muerte, el osito Monokuma, tendrá una aparición en *Zanki Zero*.

BIG IN JAPAN



Code Vein tendrá una Bloodthirst Edition en el mercado japonés

El juego de vampiros de los creadores de *God Eater* saldrá a la venta en Japón el 27 de septiembre. Un día después, lo hará en el resto del mundo (incluyendo Europa, claro). Ya está confirmada para Japón esta edición con una figura de Mia, un libro de arte, un CD con la banda sonora y un DLC de regalo.



74.885

unidades vendidas de **Dark Souls Remastered (PS4)** en su primera semana en Japón



Los creadores de Octopath Traveler trabajan en más juegos para Switch

Octopath Traveler está ya a la vuelta de la esquina, y sus desarrolladores, comandados por el productor Tomoya Asano, que ya trabajó en *Bravely Default* y *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light*, han establecido su propia división dentro de Square Enix, que desarrollará más juegos nuevos para Switch.



Mega Man 11 saldrá en octubre en todo el mundo

La nueva entrega principal de la mítica saga de acción y plataformas de Capcom estará disponible el 2 de octubre en todo el mundo, para PS4, Xbox One, Switch y PC. Además, también saldrá a la venta una nueva figura amiibo de Mega Man, compatible con la versión de Switch.

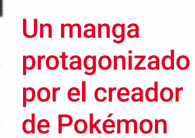


Aquí TOKIO



Naruto to Boruto: Shinobi Striker, el 30 de agosto

El juego de lucha de cuatro contra cuatro protagonizado por Naruto y su hijo Boruto saldrá a la venta en Japón el 30 de agosto, y sólo un día después lo tendremos en el resto del mundo, para PS4, One y PC. En Europa, habrá una Uzumaki Edition, que ya podéis reservar, con el season pass y una figura.



Un manga protagonizado por el creador de Pokémon

Satoshi Tajiri, fundador de Game Freak y creador de los juegos de *Pokémon*, ya tiene su propio manga biográfico. Sus 160 páginas narran su afición por los videojuegos, por cazar insectos y por muchas otras cosas.





900.000

unidades vendidas de **Ni no Kuni II (PS4 y PC)** en todo el mundo desde su lanzamiento

Según Sony, el ciclo de PS4 ya ha entrado en su fase final

Tsuyoshi "John" Kodera, presidente y director ejecutivo de Sony Interactive Entertainment, ha afirmado que PS4 acaba de entrar en la fase final de su ciclo. Sin embargo, también asegura que su relevo, la presumible PS5, llegará en unos tres años, así que parece que será una "fase final" bastante larga.







LA EDUCACIÓN EN VIDEOJUEGOS DA UN PASO ADELANTE

Un nuevo frente se abre en Galicia en lo que a formación de profesionales del videojuego se refiere. La Universidade da Coruña presenta el Máster Universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos para crear tejido industrial.

Cada vez son más quienes buscan en los videojuegos una salida laboral, no jugando de forma profesional, sino creando y diseñando las estrategias de marketing de los videojuegos del futuro. Por eso, surgen diversas iniciativas para formar las mentes creativas, y en el noroeste español se abre una vía pionera en este sentido. El Máster en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos comenzará en septiembre y promete ofrecer una formación integral para convertir al alumnado en los profesionales que la industria del videojuego necesita. La Escuela Politécnica Superior de Ferrol será el hogar de este Máster que trabajará, durante un curso de dos años y de forma integral, el desarrollo de los videojuegos. Se abordarán materias que forman parte de las ramas de programación, diseño, animación, marketing y management de videojuegos. Dentro de ese plan de estudios, se han planteado dos especialidades: "Arte y Tecnología para los Videojuegos" y "Programación y Aplicaciones Avanzadas". Además de en la creación de videojuegos, se ahondará en su comercialización, ya que es importante el talento a la hora de crearlos, pero también hay que saber vender los juegos y analizar el mercado. "Estamos ante una industria de primer orden capaz de crear puestos de trabajo y tejido empresarial", expone Luis Antonio Hernández, coordinador del Máster, que continúa afirmando que "tiene un gran presente, pero también un devenir tremendo". Por eso, la Universidad pública se encargará de poner los ladrillos pixelados del futuro.

> "EL VIDEOJUEGO ES UNA **INDUSTRIA DE PRIMER ORDEN** QUE GENERA PUESTOS DE TRABAJO Y TEJIDO EMPRESARIAL"
>
> Luis Hernández, coordinador del Máster



"Será el único Máster oficial de toda Galicia."

Una ventaja de un Máster oficial impartido en una Universidad pública es que cada uno de los dos años costará unos 900€, un precio que acercará el desarrollo y marketing de videojuegos a un espectro más amplio de alumnos. Esto es algo que destaca Ginés Nicolás Costa, director del Campus Industrial de Ferrol. Asimismo afirma que se cubrirán todas las patas necesarias para desarrollar y vender un videojuego durante los 120 créditos del Máster. Para formar al alumnado, "habrá profesorado de la Universidad, pero también profesionales de diferentes áreas que otorgarán una visión complementaria" y, además, prácticas en empresas de toda España.



20 · 21 · 22 DE JULIO 2018

PALACIO FERIAS MÁLAGA

IN GAMING WE TRUST

GAMEPOLIS

VI FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS



MÁLAGA

ESPORTS · EXPO · RETRO · CONFERENCIAS
COSPLAY · INDIE · CONCIERTOS · DESARROLLO
REALIDAD VIRTUAL · FREEPLAY · YOUTUBERS











KAIJU ENTERTAINMENT

WWW.GAMEPOLIS.ORG

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



VAMPYR

Chupasangres en el Londres de principios de 1918, una gran historia y una lóbrega ambientación: para hincarle el diente



LEGO LOS INCREÍBLES

Las dos películas de la familia Parr, interpretadas con la jugabilidad y el humor característicos de la serie *LEGO*



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES

Jonathan Reid es un médico vampiro que debe elegir entre respetar el juramento hipocrático... o matar para fortalecerse.

Vampyr

VOY A CHUPARTE LA SANGRE... O TAL VEZ NO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Dontnod Entertainment
DISTRIBUIDOR Focus Home Interactive (BadLand Games)
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Dontnod Entertainment ya nos sorprendió con *Life is Strange* y *Remember Me*, y ahora lo ha vuelto a hacer con *Vampyr*, un RPG ambientado en el Londres de 1918, en pleno brote de gripe española.

El protagonista es Jonathan Reid, un médico recién regresado de la I Guerra Mundial que, sin comerlo ni beberlo, se ve convertido en un chupasangres. Su objetivo será descubrir quién es el culpable de su desgracia y, al mismo tiempo, combatir la enfermedad que mantiene en cuarentena a la ciudad, dividida en cuatro distritos, que debemos recorrer a patita, pues no hay vehículos ni viaje rápido.

El mayor mérito del juego es lo creíble que resulta su mundo, habitado por más de 60 ciudadanos con los que podemos dialogar, de modo que cada uno tiene un trasfondo de miseria y una personalidad. Hay un detective, un camarero, un vidente, una prostituta... Eso se aprovecha para tocar temas de la época, como la guerra, el sufragio femenino, el comunismo... Hay una serie de opciones de conversación que vienen dadas por defecto, pero otras debemos desbloquearlas investigando.

Sed insaciable

Esos personajes secundarios son clave, pues enlazan con el dilema moral del protagonista: aplacar o no su sed de sangre. Es posible pasarse el juego sin matar a ninguno, pero la mejor manera de desbloquear habilidades es haciéndolo, para lo cual hay que engatusarlos antes. En relación con eso, puede que estén enfermos, en cuyo caso podemos curarlos... para que nos den más experiencia. Ahora bien, si montamos una carnicería, los distritos se sumirán en el caos, saldrán enemigos a gogó, perderemos misiones y veremos un final peor (hay cuatro, en teoría).

De vez en cuando, tendremos que decidir también si perdonamos o "convertimos" a ciertos personajes. Sin embargo, es una engañifa para el aquí y ahora, pues esas personas no vuelven a pinchar ni cortar en el resto de la aventura. Puede haber repercusión en el mundo, pero nada muy "palpable".

SU MAYOR MÉRITO ES LO CREÍBLE QUE ES SU MUNDO, HABITADO POR MÁS DE 60 PERSONAJES CON TRASFONDO PROPIO

LO MEJOR

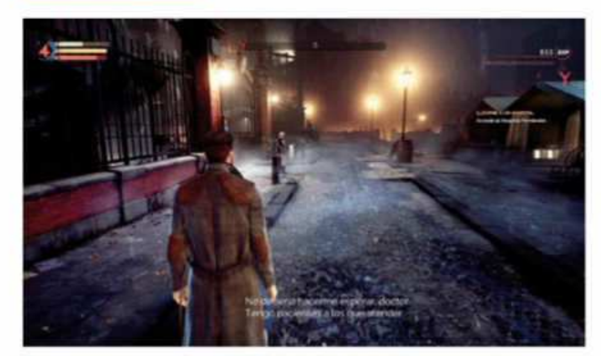
La ambientación en el Londres de 1918. Cada habitante de la ciudad tiene un trasfondo narrativo. El nexo entre moralidad y dificultad. La historia da para más de veinte horas. La banda sonora.

LO PEOR

Los tiempos de carga. Letra microscópica en los coleccionables. Muchas decisiones son intrascendentes. Los combates multitudinarios. El diseño de niveles es bastante discreto.

Tanto los jefes como los enemigos de a pie son bastante variados. Aprenderse sus rutinas es esencial para sobrevivir.





La recreación de Londres no es nada del otro jueves (no sale ni siquiera el Big Ben), pero se compensa con una estética que aúna oscuridad y luz.



La mayoría de diálogos son mecánicos, de cara a obtener información. También hay decisiones morales, pero su incidencia en la trama resulta escasa.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Además, el guión, aun siendo muy notable, se empaña con una sucesión de locuras y enredos en su recta final. Lo bueno es que sólo la historia principal ya da para unas veintidós horas.

El colmillo retorcido

Pasando ya a la parcela jugable propiamente dicha, *Vampyr* combina exploración y combates. El suyo no es un mundo abierto al uso, sino una conjunción de pequeños escenarios separados por elementos como callejones o verjas. Es vital recabar materiales para crear medicamentos para los ciudadanos, sueros para nosotros mismos y, sobre todo, mejoras para las armas.

El sistema de combate, muy táctico, recuerda al de *Bloodborne*, con una barra de salud, otra de resistencia y una para la sangre que drenemos a los enemigos. Así, podemos usar armas cuerpo a cuerpo, como cuchillos y guadañas, a lo que hay que añadir pistolas o escopetas de munición muy limitada. Es clave "bailar" alrededor de los enemigos, a los que podemos fijar, y golpear, aunque también hay técnicas especiales, siempre que las hayamos desbloqueado. La dificultad es alta (cuando se juntan varios enemigos, puede desesperar), y no hay selector, sino que el daño depende del nivel del personaje y de las armas. Pero es más amable que la obra de FromSoftware.

El vampiro paquetón

En lo visual, *Vampyr* hace gala de una gran dirección artística, que logra que nos sintamos en la oscura Londres de 1918, algo a lo que también contribuye la inmensa banda sonora (las voces están en inglés). Ahora bien, el juego es discreto en lo técnico: ni los modelados ni las animaciones son para tirar cohetes, y los escenarios repiten patrones arquitectónicos continuamente y no hay ni un mínimo diseño al servicio de la jugabilidad (por ejemplo, el poco sigilo que hay está metido con calzador). Aparte, los tiempos de carga al morir son desesperantes, y hasta salta algún "cargando" cuando vamos andando por la calle. A pesar de esos ajos poco tiernos, es un juego atrevido a cuyo cuello merece la pena hincarle el diente.



OPINIÓN

Un juego atrevido que tiene en su ambientación y en su trasfondo narrativo sus mayores virtudes. El combate a lo *Bloodborne* da el pego, y el sistema de moralidad se ha ligado muy bien con la progresión rolera y la dificultad, pero no tanto con el guión, que tira de trampas y se lía hacia el final.

83

VUESTRA OPINIÓN

WEB FRANSNAKE.

"La narrativa y la ambientación son de lo mejorcito del juego. Desde Masquerade, echaba en falta un buen juego de vampiros, y éste al menos cumple dentro del género."

WEB mario30

"En consola puede que vaya como el culo, pero en PC, donde yo juego, va perfecto. Me está encantando. Se nota que no tiene un gran presupuesto, pero no desmerece para nada."

Traveller's Tales ha incorporado cámaras dinámicas a la hora de ejecutar los combos de la superheroica familia Parr.



LEGO Los Increíbles

NUESTRA SUPERFAMILIA FAVORITA VUELVE A LO GRANDE

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Plataformas

DESARROLLADOR Traveller's Tales

DISTRIBUIDOR Warner Bros

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 59,99 € Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 7

Cuando Los Increíbles visitaron por primera vez las consolas, hace la friolera de catorce años, Traveller's Tales aún no había iniciado su exitosa relación con LEGO. Los británicos siempre han derrochado mucho ingenio a la hora de adaptar su fórmula a todo tipo de franquicias, incluyendo Marvel y DC, y con la familia Parr no han hecho una excepción: *LEGO Los Increíbles* es una delicia para grandes y pequeños. Un cóctel de acción, plataformas y coleccionismo compulsivo que, aunque mantiene las mismas pautas de todos los *LEGO* anteriores, derrocha una frescura sorprendente, gracias a sus carismáticos protagonistas.

El lanzamiento del juego coincide con el retorno de los Parr a la gran pantalla y, por ello, es la trama de la secuela cinematográfica la que ocupa la primera mitad de *LEGO Los Increíbles*. Pero tranquilos, porque, justo después de finiquitarla, el juego nos devuelve al universo de la película de 2004, para enfrentarnos a Síndrome y sus Omnidroides en una tanda de niveles tan largos como los primeros.

Poderes para todos

El mayor acierto del juego radica en cómo se han plasmado las habilidades de cada miembro de la familia en distintas mecánicas que encajan como un guante, tanto al jugar en solitario como en compañía de otro jugador. La fuerza de Míster Increíble, la flexibilidad de Elastigirl, los campos de fuerza generados por Violeta y la velocidad de Dash no sólo sirven para dar palizas a sicarios y supervillanos (ojo, que regresa el inmenso Bomb Voyage, el mimo francés): están perfectamente integrados en los puzles, obligando a los jugadores a trabajar como un equipo. Uno de mis mayores temores, antes de ponerme a jugar, era que la licencia no tuviera el suficiente reparto como para ofrecer un número significativo de personajes (como sucedía en los *LEGO de Indiana Jones*), pero la cifra es realmente abrumadora: podréis llegar a desbloquear hasta 113 personajes. Por supuesto, hay variaciones de vestuario

SU MAYOR ACIERTO RADICA EN CÓMO HAN PLASMADO LAS HABILIDADES DE LOS PARR EN DISTINTAS MECÁNICAS

LO MEJOR

La fórmula *LEGO* de Traveller's Tales sigue siendo irresistible. Además de un modo Historia bastante largo, incorpora un sandbox y nada menos que 113 personajes para desbloquear.

LO PEOR

Disney decidió retrasar el estreno de "Los Increíbles 2" en España hasta el 3 de agosto, por lo que la primera parte del modo Historia va a destripar la trama de la película a los jugadores.

Aquí tenéis a Frozono enfrentado al colosal Omnidroide de la primera película de Los Increíbles.





No hemos puesto una captura de otro juego: es la mismísima Dory, uno de los diferentes personajes ocultos en los sobres sorpresa.



Además de los 113 personajes desbloqueables, también es posible crear nuestro propio superhéroe. El mío se llama Capitán Autónomo.

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

OPINIÓN

A estas alturas, la fórmula debería estar agotada, pero, para mí, no es el caso: lo pasé en grande reviviendo la trama de la primera película, descubriendo a los nuevos superhéroes de la secuela y abriendo sobres sorpresa. El día que deje de divertirme recolectar monedas, estaré muerto por dentro.

87

para cada miembro de la familia Parr, pero también se puede manejar a Frozono, a Edna Moda, a Ultravisión (que corre aquí mejor suerte que en la peli de 2004) y todo el elenco de nuevos superhéroes de la secuela, encabezados por el sorprendente Reflujo, un héroe achacoso que tiene la habilidad de derretir el metal a base de vomitar bilis.

Pasión por el coleccionismo

Todos los *LEGO* de Traveller's Tales, desde aquel primer *Star Wars* de 2005, han explotado a conciencia nuestra pasión por destruir elementos del escenario para rapiñar monedas con las que desbloquear toda clase de extras. En *LEGO Los Increíbles*, también sucede, sólo que aquí entran en liza, además, los sobres de minifiguras (que se abren igual que los que venden en kioskos y jugueterías): nunca sabes lo que te va a tocar, aunque abrir un sobre dorado siempre va a deparar algo muy jugoso. Y cuidado, porque estas sorpresas no se limitan al universo de Los Increíbles. Algunos sobres encierran figuras relacionadas con otras películas de Pixar. Sin ir más lejos, en uno, me tocó la mismísima Dory. Con ella, me puse a bucear en la costa de Municiberg, escenario del modo libre del juego, que es un sandbox de manual en el que hay que liberar cada distrito de criminales.

Y, si la cifra de 113 personajes se os queda corta, también existe la posibilidad de visitar la casa de Edna Moda para crear vuestro propio superhéroe, desde su aspecto hasta sus poderes.

Si algo funciona...

A lo largo de estos trece años, Traveller's Tales ha ido incorporando pequeños añadidos a una fórmula magistral capaz de reunir a padres e hijos frente al televisor. En el caso de *LEGO Los Increíbles*, ha aportado cambios de cámara que dan un mayor dinamismo a los combates y, si bien los gráficos no explotan ni de lejos el potencial de PlayStation 4 y Xbox One, su manera de plasmar la estética de la juguetera danesa sigue siendo encantadora. A esto se le suma, además, un excelente doblaje al castellano.

Algunos jugadores puede que den la fórmula por agotada, pero yo no me cuento entre ellos. Tras tantas décadas con el mando en la mano, no es fácil engancharme a un juego, y, con los *LEGO* de Traveller's Tales, siempre me pasa. Acumulé más de treinta horas en *LEGO Dimensions* y aquí necesité siete y media para superar sólo el 45% del contenido que ofrece el juego. Y sé que no pararé hasta conseguir a todos los personajes. La fórmula funciona. El secreto está en dejarse llevar por el niño que llevamos todos dentro.



Intensos enfrentamientos tenísticos, de hasta cuatro jugadores, es lo que nos ofrece lo último de Mario.

Mario Tennis Aces

EL JUEGO DE TENIS QUE ESTABAS ESPERANDO

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Deportivo
DESARROLLADOR Camelot
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 59,99 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO 22 de junio
CONTENIDO 3

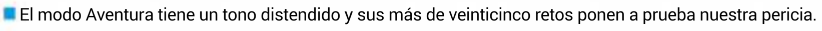
Mario desenfunda, por fin, su raqueta en Switch. Y lo hace para ofrecer a la consola híbrida el título más ambicioso de la historia de la veterana saga.

Y esto es algo que queda claro desde el minuto 1, gracias al intenso arranque del modo Aventura. La historia, que sólo se puede jugar con Mario, gira sobre una maléfica raqueta y es la excusa para ofrecer una original sucesión de pruebas tenísticas. Las hay de varios tipos, como retos de puntería o enfrentamientos contra jefes, y están organizadas para que asimilemos los movimientos del juego, algo que consigue durante las tres o cuatro horas que dura. Es corto, pero está bien llevado y se agradece su inclusión en el elenco de modos, que se completa con torneos, partidos libres, modo online y la opción realista. En esta modalidad, ideal para disfrutar en compañía, movemos el Joy-Con como si fuese una raqueta (desplazando al personaje con el stick), y sorprende la precisión de la respuesta, mucho mayor que la que vimos en *Wii Sports*. Eso sí, no deja de ser una curiosidad, y todo gana cuando cogemos el mando.

Partidos rápidos y estratégicos

Los dieciséis personajes incluidos de inicio son capaces de realizar golpes básicos y avanzados. Los primeros son los habituales en el tenis (cortado, liftado, plano, globo...) y los segundos son potentes lanzamientos que consumen energía. Su efectividad es muy alta e, incluso, pueden romper la raqueta del rival y hacerle perder el partido por descalificación. Al ser golpes tan determinantes, es vital gestionar bien la energía, que acumulamos durante los peloteos, y elegir el momento preciso en el que ejecutar un milimétrico golpe dirigido o un devastador lanzamiento especial. Estas mecánicas pueden echar para atrás a los más puristas del tenis (que siempre pueden desactivar las "magias" y disputar partidos sencillos), pero os aseguramos que, una vez que probéis el sistema de energía, no podréis prescindir de él. Y es que, cuando se domina y nos en-

LA GRAN VARIEDAD DE GOLPES HACE QUE CADA ENCUENTRO SEA UNA FRENÉTICA GUERRA SIN CUARTEL



LO MEJOR

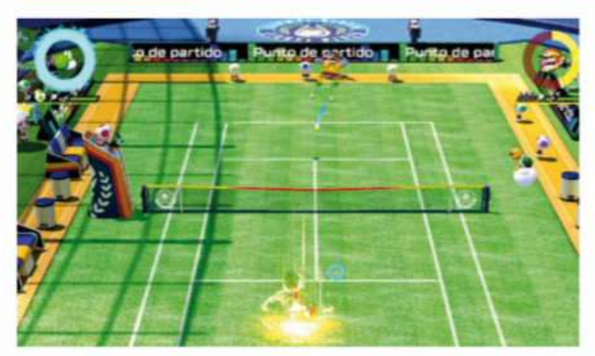
El ritmo y las posibilidades de los partidos. Hay grandes diferencias entre los tenistas. En multijugador, es uno de los mejores títulos de Switch. Técnicamente tiene un gran nivel.

LO PEOR

El modo Aventura podría haber dado mucho más de sí. Para jugar en solitario, si prescindimos del online, se queda corto en cuanto a modos y torneos. Se echan en faltan extras, como galerías.

El modo Aventura tiene un tono distendido y sus más de veinticinco retos ponen a prueba nuestra pericia.





La colocación lo es todo en los partidos. Si golpeamos en la zona estelar (donde bota la bola), aumentamos la potencia y ganamos más energía.



El golpe especial se activa cuando llenamos la energía a tope. Si no se bloquea a tiempo, rompe la raqueta del rival.

frentamos a un rival de nivel similar al nuestro, los partidos se convierten en una vertiginosa batalla estratégica. Hay que trabajar cada punto como si fuera el último, manteniendo siempre la colocación en la pista, intentando buscar el contrapié al rival o explotando sus puntos débiles al máximo, aprovechando cualquier fallo. En definitiva, sorprende la intensidad y profundidad que alcanzan unos encuentros que, además, varían enormemente dependiendo de los tenistas que estén en la pista. Todos se engloban en seis grupos (defensivos, técnicos, rápidos...) y sus características únicas tienen un gran impacto en la forma en la que juegan. Es por esto que siempre tenemos que adaptar nuestra estrategia para ganar, por ejemplo, atosigando a dejadas a los jugadores potentes, que son más lentos, o poniendo énfasis en la colocación en el fondo de la pista si nos medimos con un rival pícaro, capaz de realizar efectos imposibles. Se trata de un enfoque realmente divertido y, si jugamos con hasta otros tres amigos a la vez, las risas y los piques son seguros.

Tenis "made in Nintendo"

En lo relativo a su plano técnico, *Mario Tennis Aces* brilla con luz propia y es, de largo, la entrega más espectacular de la saga. Todo tiene el habitual tono simpático y colorido de corte "nintendero", pero no por eso deja de sorprender. El modelado de los tenistas es genial, y sus animaciones adaptan a la perfección su morfología al tenis. Y eso que aquí se atreven con la raqueta monos, fantasmas, dinosaurios o champiñones. Por su parte, las pistas alternan el "realismo" del estadio náutico con entornos mucho más exóticos. ¿Jugar un partido a bordo de un barco o en mitad de un bosque? En *Mario Tennis Aces*, es el pan de cada día, y siempre con una fluidez total, incluso en modo portátil (donde rinde realmente bien). De todos modos, que no os engañe su aspecto. Estamos, sin duda, ante el mejor juego de tenis de la presente generación de consolas. Tanto si sois amantes de este deporte como si sólo queréis pasar un gran rato con amigos, Mario no os va a defraudar.

Por **David Alonso** @Davealonsoh



OPINIÓN

Mario Tennis Aces refina su fórmula para llevar un paso más allá a la saga. El control es perfecto, y los partidos tienen el equilibrio justo entre frenetismo y estrategia. Es una pena que el modo Aventura se quede corto, pero en la pista no tiene rival, ni en Switch ni en ninguna otra consola actual.

92

VUESTRA OPINIÓN

WEB BlackMetal

¡Diversión en estado puro! El tenis es la excusa para que enganche. Jugar en compañía a un Mario Tennis es de las experiencias más alocadas que se puedan encontrar.

WEB FRANSNAKE

Va camino de ser la mejor opción dentro de los juegos de tenis en esta generación. Hasta ahora, han salido dos y ninguno cumple sus expectativas: son un desastre.

El objetivo es conseguir todos los turistas posibles, por lo que tendremos que construir tiendas y hoteles, pero, sobre todo, crear dinosaurios.



Jurassic World Evolution

LA VIDA SIEMPRE SE ABRE CAMINO

VERSIÓN ANALIZADA Xbox One
GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Frontier
DISTRIBUIDOR Frontier
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible (3 de julio en físico)
CONTENIDO 16

Todos los que nos criamos con las películas de Jurassic Park hemos soñado con controlar un parque de dinosaurios. Ahora, los responsables de simuladores como *RollerCoaster Tycoon* o *Elite Dangerous* hacen posible ese sueño.

Montar un parque de atracciones no es suficiente. Nuestra meta es crear un parque temático... ¡de dinosaurios! No es una tarea rápida, pero sí muy reconfortante y accesible, gracias a unos tutoriales que nos acompañan durante las primeras horas del juego y nos guían de forma poco invasiva para, al final, lograr el ansiado imperio de reptiles. El objetivo es construir, no sólo un parque, sino un imperio temático. Para ello, nos pondremos al frente de inGen (sí, los "malos" de "Jurassic World"), una multinacional que no se lo piensa dos veces a la hora de resucitar especies extintas y de jugar genéticamente con ellas, evolucionando los embriones con distintas mejoras con tal de conseguir más y más dinero. Empezaremos con un solo parque, pero pronto se irán desbloqueando las otras islas del archipiélago de las Cinco Muertes. Los fans de la saga reconoceréis islas como Nublar o Sorna, todas recreadas exactamente igual que en las películas. Y es que una de las bazas de *Jurassic World Evolution* es la fidelidad a las cintas y, sobre todo, a la novela de Michael Crichton. No sólo los nombres son los oficiales de las películas y la citada novela, sino que hay personajes directamente extraídos de ellas, como el doctor Ian Malcolm, que nos hablan y dan consejos durante la partida. Aunque parezca un recurso sencillo para enganchar al fan clásico, es un gancho narrativo bastante interesante y que funciona.

Al frente del Parque Jurásico

Puede que la historia no sea lo primero que busquemos en un juego de estrategia y gestión, y no es, desde luego, lo principal o más cuidado de éste, pero se agradece tener un hilo conductor. En el parque, además de los personajes de la saga que nos hablan de vez en cuando, hay tres ramas (ciencia, entre-

INVESTIGAR FÓSILES PARA CREAR MÁS DINOSAURIOS, INCUBARLOS Y VERLOS CRECER ES UNA SENSACIÓN ÚNICA

LO MEJOR

Ver a los dinosaurios campando en sus hábitats es una experiencia fantástica. La banda sonora es una delicia y, gráficamente, sorprende. Es de esos juegos que "enganchan" durante horas.

LO PEOR

La progresión es algo lenta en ocasiones y se echa en falta una opción de desplazamiento rápido. No habría estado de más algo más de flexibilidad a la hora de modelar el mapa y el parque.



Ley de vida: si se juntan carnívoros y herbívoros... alguno saldrá mal parado. Hay que cuidar los recintos.



Si fallan los sistemas de seguridad y se escapan los dinosaurios, más nos vale reaccionar a tiempo con el personal del parque para contenerlos.



Aunque los vehículos pueden realizar acciones que ordenemos, también podemos controlarlos en tercera persona y realizar tareas, como curar y sedar animales de forma manual.

tenimiento y seguridad). Cada una nos manda sus correspondientes misiones, que podemos aceptar o rechazar y que funcionan para dar contexto al juego, además de aportar un reto necesario a veces para no caer en la monotonía.

Y es que llegar a un parque que nos guste es sencillo. Se gana dinero muy rápido y siempre podremos estar expandiendo las instalaciones. Sin embargo, cuando llegamos a cierto punto, puede ser monótono, y ahí es cuando debemos jugar con la modificación genética de los dinosaurios que encontramos (investigando fósiles repartidos por el mundo), mejorar los edificios, cambiar los precios de las tiendas para maximizar los beneficios y saltar entre islas para controlar los parques de cada una de las zonas. Menos el dinero, que hay que gestionar de forma individual en cada isla, lo demás es compartido. Los fósiles, las investigaciones y los laboratorios son necesarios para realizar acciones que funcionan como un todo, en lugar de como elementos separados. Esto favorece una mayor sensación de control, de ser el director de una empresa, y no de un solo parque. Además, permite gestionar diferentes parques de manera individual. ¿Queremos uno enfocado al turismo, donde todo sea bonito, y otro que resulte una "factoría" de dinosaurios? Podremos tenerlo. Eso sí, se echa en falta una opción para acelerar el tiempo, un paso más ágil entre las islas, unos menús menos complicados y, sobre todo, más precisión a la hora de modificar el terreno para construir edificios, así como algo más de versatilidad para colocarlos. Lo que sí está muy logrado es la sensación de tensión. Al final, estamos gestionando grandes carnívoros (y los herbívoros también pueden ser peligrosos) y, si algo sale mal, nuestro millonario complejo puede irse al traste. Un fallo en una estación eléctrica puede provocar que las cercas de los tiranosaurios o los velocirraptores se abran y, si no tenemos efectivos de control suficientes, podemos despedirnos del público... y de nuestro imperio.



OPINIÓN

Por **Alejandro Alcolea** @Lherot

Aunque es un juego de gestión, no es tan sesudo ni complejo como un *Tycoon*. Esto permite jugar de forma más tranquila, pero tampoco podemos relajarnos, ya que un descuido puede suponer que los dinosaurios escapen. Es accesible, se ve genial y hará que las horas se pasen volando.

82

Dinosaurios en la pecera

Técnicamente, es una delicia. Las construcciones están cargadas de detalle y el juego se mueve con soltura. Lo mejor son los dinosaurios. Hay más de 40 tipos disponibles, detallados de forma apabullante y con unas muy buenas animaciones. Además, podemos acercar la cámara cuanto queramos para deleitarnos con la belleza del mundo. Por otra parte, la música es la compuesta por John Williams para las películas y las voces están en castellano. Es la guinda para un juego casi redondo basado en Jurassic Park.

Las de *Onrush* no son carreras al uso, sino, más bien, batallas por equipos inspiradas en juegos competitivos como *Rocket League* o, sobre todo, *Overwatch*.









Se puede correr en cualquiera de las cuatro estaciones y a diez horas distintas, lo que, unido a los fogonazos azules y naranjas de los impulsos, deja unos llamativos efectos de luz.

Onrush

UN DESGUACE ERIGIDO A BASE DE CHOQUES DE COCHE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Codemasters Evo

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-12

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,99 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Los antiguos miembros de Evolution Studios, ahora bajo el paraguas de Codemasters, vuelven a la acción con otro juego de conducción por equipos, pero que, a diferencia de *DriveClub*, no premia a quienes lleguen antes a una línea de meta o sean más estilosos, sino a los bestiajos que conviertan en chatarra a los rivales.

Onrush puede parecer un juego de carreras, pero, en realidad, es más un juego de acción de seis contra seis, muy enfocado al online. Hay un modo para un jugador, pero sus eventos no dan ni para diez horas. La verdadera gracia está en el multi, planteado para que podamos unirnos de forma instantánea a cualquier partida, incluso a las ya iniciadas.

Estampida vehicular

Las batallas transcurren en "circuitos" ambientados en la naturaleza, en lugares como un bosque, una playa o un cañón, pero el juego agrupa siempre a los doce participantes y a otros vehículos "morralla" manejados por la IA en un solo pack, para que se golpeen entre ellos, de cara a recargar dos barras de turbo, que son la clave. Hay ocho clases de vehículos, cada una de los cuales tiene tres habilidades: dejar rastros de fuego, plantar obstáculos, cegar a los rivales, ceder impulso a los compañeros... Así, hay cuatro tipos de evento, que se desarrollan por rondas. En Overdrive, se trata de sumar puntos encadenando turbos (haciendo derribos, realizando piruetas, etc.); en Countdown, hay que atravesar puertas para obtener segundos extra; Switch es un "gato y ratón" donde cada participante tiene sólo tres vidas; y Lockdown nos insta a conquistar zonas dinámicas. El planteamiento es muy original y la adrenalina está a la orden del día, pero sólo tiene doce pistas (se irán ampliando de forma gratuita) y es frustrante que hasta el más mínimo toquecito te haga fosfatina.



OPINIÓN

Innova dentro del género de la velocidad cambiando do carreras por batallas de seis contra seis con diferentes clases de vehículos, lo cual es digno de aplaudir, pero ha llegado algo corto de contenido y no es un juego apto para todos los públicos.

75

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen











El editor para personalizar a nuestro tenista es muy soso, pues sólo permite elegir entre los elementos que vienen por defecto, que son limitados.

Tennis World Tour

UN ASPIRANTE CUYOS GOLPES SE QUEDAN EN MITAD DE LA PISTA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
Breakpoint

DISTRIBUIDOR
Bigben Interactive

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

El deporte de la raqueta se ha vuelto a poner de moda en los videojuegos. Si el mes pasado analizamos *AO International Tennis*, esta vez le toca el turno a *Tennis World Tour*, que es más competitivo, pero viene también de un estudio humilde, lo que lo aleja de la excelencia deportiva que representan *FIFA, NBA 2K, Madden*...

El juego ofrece veintinueve tenistas reales, entre los que se cuentan Federer, Wawrinka, Raonic, Thiem, Zverev, Muguruza, Wozniacki o Kerber, así como diecisiete torneos ficticios sobre pista dura, hierba y tierra batida. Para no generar desequilibrios, se ha optado por que cada jugador tenga unas estadísticas equilibradas que juegan con los conceptos de ataque, defensa y saque-volea. En general, el control, basado en una barra de potencia para los golpes y en otra para el cansancio, se siente bien, sobre todo cuando enganchamos una derecha fuerte a la línea. Ahora bien, el sistema de animaciones juega malas pasadas y hace que el tenista se quede pasmado si intentamos golpear desde una posición mínimamente forzada. No ayuda tampoco el limitado apartado técnico, que hace que se vea con antelación una sombra en el lugar donde va a botar la pelota. La falta de valores de producción se observa en que no hay ojo de halcón y, sobre todo, en el apartado sonoro: suspiros del público que duran una milésima de segundo, comentarios en inglés casi inexistentes, un juez de silla que ni nombra a los tenistas...

De revés y contra la red

El juego se ha lanzado con muy pocos modos. El más destacado es Carrera, donde hay que ascender en el ranking, desbloquear nuevos accesorios y considerar aspectos como la fatiga, pero su profundidad es escasa. Lo peor es que no hay partidos de dobles ni online, algo que llegará en el futuro. Le han faltado un par de meses de desarrollo.



OPINIÓN

La jugabilidad es correcta, y eso lo hace válido para cualquiera que tenga mono de tenis virtual, pero parece de varias generaciones atrás, con el agravante de que se ha lanzado sin partidos de dobles o sin que el online estuviera aún activo...

65

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



¡Nos quitarán la vida, pero no nos quitarán el café! *Coffee Crisis* se toma con humor un género al que homenajea con jefes finales, fases de bonus para beber café y mucho mamporro.









Coffee Crisis



CAFÉ DE COMERCIO JUSTO PARA MEGA DRIVE

VERSIÓN ANALIZADA
Mega Drive

GÉNERO
Beat'em up

DESARROLLADOR
Mega Cat Studios

DISTRIBUIDOR
Mega Cat Studios

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,99 €
Digital: 4,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Quizá os sorprenda ver ese "lo más nuevo" en la parte superior de la página, pero, si lo habéis reconocido, este análisis es para vosotros. Sí, porque, después de aaaaños, volvemos a analizar un juego para Mega Drive. Los chicos de Mega Cat han querido rendir tributo a un género legendario como el beat'em up con este *Coffee Crisis*, que se ha lanzando en forma de cartucho "megadrivero" (y sí, también como descarga para Steam).

El argumento tiene gracia: unos aliens han invadido la Tierra y están robando el heavy metal y el wifi... ¡Además del café! Sólo dos empleados de una cafetería, que en absoluto parodia a Starbucks, podrán detener la crisis. Nick lleva un saco de café y Ashley golpea con una cafetera italiana. Juntos, o por separado, se enfrentarán a extraterrestres metidos en el cuerpo de ancianas, robots y matones trajeados.

Miii caaasaaa

En cuanto desempolvéis y cojáis el pad de Mega Drive, os sentiréis como en casa. Hay un botón para saltar, otro para golpear y otro para ejecutar un ataque especial que consume salud. Por el camino, podemos coger armas e ítems que dan energía. Además de oleadas de enemigos, de vez en cuando tenemos que vernos las caras con jefes finales, que hacen de guardianes a lo largo de una decena de niveles: desde el clásico arranque en las calles hasta estadios de béisbol o entornos psicodélicos. Y, si queréis continuar... ¡a recurrir a los entrañables passwords! Aunque el juego dista de ser perfecto (el control no es tan preciso como nos gustaría, y la IA enemiga se comporta de forma ilógica), demuestra el cariño de sus creadores por la era dorada de los 16 bits y está recubierto por unos "toppings" de buenas animaciones y cañera música metal. En definitiva, nostalgia de buena cosecha.



OPINIÓN

Muestra defectos por la falta de experiencia, pero tiene aroma clásico, deudor de la era en la que los beat'em up eran lo más. Divertido, intenso y nostálgico, vale lo que cuesta. Un cafe latte de cierta franquicia os costará casi lo mismo...

80

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

La proporción de los juegos originales era 4:3. Podemos jugar con un marco decorativo o deformar la imagen para adaptarla al formato actual.







Este recopilatorio incluye *Street Fighter, Street Fighter II, SFII Champion Edition, SFII Turbo, Super SFII, Super SFII Turbo*, los tres *SF Alpha* y los tres *Street Fighter III*.

Street Fighter 30th Anniversary Collection

UNA CELEBRACIÓN POR TODO LO ALTO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Digital Eclipse

DISTRIBUIDOR
Capcom

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

En 2017, se cumplieron treinta años del nacimiento de *Street Fighter* y, para celebrarlo, Capcom lanza este *Anniversary Collection*, que reúne las grandes entregas 2D de esta saga de lucha legendaria. El mejor recopilatorio hasta la fecha, que incluye doce juegos, para gozo de los fans del "cuarto de luna y puñetazo".

Todos son versiones de recreativa, con lo que la experiencia de juego es genial: gráficos que se mueven como la seda y precisión máxima en el control. No están los contenidos extra de las versiones de consola, y los píxeles son muy evidentes en una televisión actual, pero... ¡el píxel es bello!

A la hora de combatir, podemos jugar en local (Arcade, Versus y Entrenamiento) u online. Aquí, podemos organizar partidas igualadas o informales, o pelear contra la máquina en el Arcade hasta que otro jugador nos rete. La versión de Switch cuenta con un modo exclusivo: el Tournament Battle para *Super SFII Turbo*, que nos propone conectar inalámbricamente cuatro consolas, como si fueran las cuatro máquinas recreativas de esta edición. Cuatro juegos son compatibles con el online: *SFII Turbo, Super SFII Turbo, SF Alpha 3* y *SFIII Third Strike*. Además, son los juegos más depurados y recomendables, aunque os animamos a probarlos todos, por su relevancia histórica.

Y para celebrarlo...

Por supuesto, se ha incluido un completísimo modo Museo, con una enorme cantidad de documentos sobre la gestación de estos juegos: los primeros bocetos de personajes, el diseño original de los escenarios, el proceso de dibujo de un shoryuken... También aparece un listado con las características de todos los personajes y una cronología que repasa, año a año, los acontecimientos más relevantes de la saga, hasta *Street Fighter V*. Y todo ello, a un precio bastante razonable: 40 euros.



OPINIÓN

Un recopilatorio imprescindible para los fans de la lucha clásica, con algunos de los juegos más icónicos del género a tope de rendimiento y un modo Museo sorprendente. Algunas entregas han envejecido mejor que otras, claro.

86

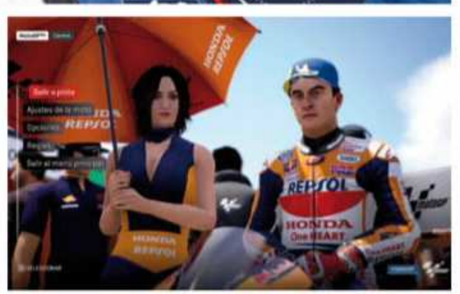
Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

El circuito de Buriram hace su debut en el campeonato este año. Sólo tiene doce curvas, en su mayoría horquillas y ángulos de 90º.









Como novedad, se han recreado las caras de los pilotos de MotoGP (unas mejor que otras), algo que se ha aprovechado también para incluir, al fin, la parrilla y el podio.

MotoGP 18

POR ENÉSIMA VEZ, MILESTONE LO HA VUELTO A HACER...

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Velocidad
DESARROLLADOR Milestone
DISTRIBUIDOR Bandai Namco
JUGADORES 1-12
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 64,99 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

Milestone saca chorrocientos juegos al año y, con *MotoGP 18*, se repite la historia de siempre: es un juego de velocidad muy notable en cuanto a manejo y fidelidad a la licencia, pero los modos son un copia-pega (incluso hay recortes) y no está rematado.

La mayor novedad es que, por fin, se ha dado el salto del oxidado motor de los tiempos de PS3-360 al Unreal 4, lo que se traduce en unos circuitos más detallados y vivos (destacan las bengalas amarillas "para Rossi" que hay en las gradas) y en unas físicas más naturales. Eso repercute en un manejo de las motos francamente bueno y diferenciado entre las cuatro categorías del Mundial (MotoGP, Moto2, Moto3 y Red Bull Rookies Cup). No obstante, el apartado visual palidece frente a los referentes del género y el sonido flojea, tanto las motos como los comentarios de Ernest Riveras.

Llueve sobre mojado, y la pista no drena

A los fans del campeonato los satisfará de sobra, pues recrea con exactitud motos, cascos o circuitos. El problema viene cuando se le pide algo más como videojuego, pues, una vez más, Milestone ha copiado-pegado sin rubor los contenidos del año anterior, sobre todo el modo Trayectoria, que, si bien ofrece una aceptable sensación de progresión, no tiene ni una novedad de peso o una ambientación que te haga sentir que formas parte del paddock. Para más inri, han desaparecido los pilotos clásicos de las últimas entregas, y tampoco hay desafíos basados en carreras reales o vídeos que desbloquear, como sucedía antaño.

Otro ejemplo de la dejadez de Milestone es que el online iba fatal en los primeros días: era casi imposible acceder a los servidores y daba un error que generaba bugs en el resto de modos. Imaginamos que se solucionará con algún parche, pero no es de recibo...



OPINIÓN

El manejo de las motos es genial, y los gráficos han mejorado con el cambio a Unreal Engine 4, pero Milestone "nunca defrauda": los modos son los mismos que otros años (y que en todas sus sagas) y el online se cae por los suelos...

73

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Dark Souls Remastered

EL NO MUERTO REMASTERIZADO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
QLOC

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-6

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Es una remasterización sólo correcta, pero también la versión definitiva de uno de los juegos más influyentes de los últimos años. Si no lo habéis jugado, es la ocasión perfecta para descubrir por qué no paramos de hablar de *Dark Souls*.

88

D*ark Souls* es uno de los juegos más influyentes de los últimos años. Su elevada dificultad, su magistral diseño de niveles y su peculiar narrativa son algunas de las claves de su éxito. Eso sí, la genial obra de Hidetaka Miyazaki no era perfecta, y esta remasterización, a cargo de QLOC, corrige su problema más grave, el rendimiento, y añade varias mejoras.

Mejorando un clásico

Básicamente, es el mismo juego a mayor resolución: 1080p en PS4 y One, 4K nativo en PC y 4K reescalado en PS4 Pro y One X. Esto permite que podamos apreciar en todo su esplendor el nivel de detalle de las texturas de armas y armaduras, aunque en los escenarios podemos encontrar superficies "borrosas". Eso sí, ahora se mueve a 60 fps constantes, incluso en las situaciones más peliagudas. También ha aumentado el número de jugadores en las invasiones de cuatro a seis, y el Dedo Reseco (objeto que permite estos combates multitudinarios) puede encontrarse antes. Se ha limitado el uso de objetos curativos y se ha añadido la opción de matchmaking por contraseña. Y, lo mejor, tiene servidores dedicados, lo que asegura una mejor experiencia online.

Es verdad que, en los siete años que han pasado desde su lanzamiento, *Dark Souls* ha sido superado por sus secuelas y, especialmente, por *Bloodborne*, pero ha aguantado sorprendentemente bien el paso del tiempo y es un juego que todos los amantes del género deberían probar para entender por qué se convirtió en el referente que es.

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

PLATAFORMAS Switch |



One Piece Pirate Warriors 3 Deluxe Edition

SOÑANDO CON SER UN PIRATA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Musou

DESARROLLADOR
Koei Tecmo

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Ofrece una colosal cantidad de contenido, cuidados gráficos en la línea del anime... y las mecánicas repetitivas propias del género. Un juego que se adapta muy bien a la híbrida de Nintendo y que es altamente disfrutable en modo portátil.

86

Los musous están encontrando su hogar en Switch y, a *Fire Emblem Warriors* e *Hyrule Warriors DE*, se une ahora esta "edición definitiva" de *Pirate Warriors 3*, que mantiene la jugabilidad del original y añade todo el DLC lanzado. Así, todos los modos, mecánicas y opciones que vimos en PS4, PS3 y Vita se mantienen en esta edición, que se convierte en uno de los mejores musous, si no el mejor, para Switch. Además de incluir los DLC (trajes y las ocho nuevas islas para el Diario de Sueños), esta versión se mueve a 720p y 30 fps en modo portátil, cifras que se duplican en modo TV. Pero lo mejor es que corrige casi del todo las ralentizaciones que presentaba la de PS4. Además, el look cel shading le sienta de lujo y recrea la serie a lo grande.

Más piratas que nunca

Tiene todos los defectos de los musous: enemigos clónicos, desarrollo facilón, sistema de combate repetitivo... Pero también ese "algo" catártico que atrapa en cuanto empiezas a aporrear botones. Y te durará mucho, mucho tiempo, si quieres completar la historia, cumplir todos los desafíos, subir de nivel a los personajes y completar el modo Diario de Sueños. Además, puedes jugar con un amigo a pantalla partida, aunque la fluidez y la calidad visual bajan un pelín.

Un juego más que recomendable, tanto para los fans de Luffy como para cualquiera que busque un beat'em up duradero y con modo para dos jugadores. Eso sí, si lo vas a comprar en digital, prepara una buena microSD, porque ocupa 13,2 GB.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



Ambas entregas incorporan un museo con imágenes y son compatibles con el amiibo de Mega Man, con el que desbloqueamos desafíos extra.

Mega Man Legacy Collection 1 y 2

¿QUERÍAS A MEGA MAN EN SWITCH? ¡PUES TOMA DIEZ TAZAS!

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Digital Eclipse / Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Digital: 14,99 € (cada uno)

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

La jugada era inevitable, pero no por ello menos atractiva. Capcom lleva a Nintendo Switch diez clásicos de *Mega Man* en dos entregas con una excelente relación calidad/precio. El primer volumen de *Legacy Collection* reúne los seis *Mega Man* de NES, mientras que la segunda ofrece el precioso *Mega Man 7* de SNES, el no menos deslumbrante *Mega Man 8* de consolas de 32 bits (PlayStation y Saturn) y los nostálgicos *9* y *10*, con estética NES, que llegaron a PS3 y Xbox 360 hace unos años.

Dos recopilatorios con distinta autoría

Ambos *Legacy Collection* ofrecen a primera vista los mismos extras: galerías de imágenes, distintos formatos de pantalla (filtro CRT incluido), posibilidad de grabar partida en cualquier momento... Pero se nota que vienen firmados por distintos estudios. Digital Eclipse, experta en rescatar clásicos, es la autora del primer *Legacy Collection*, en el que se pueden elegir, además, las versiones japonesas de los seis juegos. También incorporó una herramienta realmente valiosa: el botón para "rebobinar". Gracias a él, podemos volver atrás en el tiempo, a lo *Prince of Persia*, y evitarnos muchos disgustos en las exigentes entregas de NES. Esta opción está ausente en *Legacy Collection 2*, un recopilatorio creado "in house" por la propia Capcom, la cual no se curró demasiado las galerías de imágenes en comparación a Digital Eclipse, quienes habían incluido hasta las carátulas escaneadas de los tres territorios (Estados Unidos, Europa y Japón). Es un pequeño detalle que, en cualquier caso, no ensombrece la calidad de los juegos incluidos en el segundo volumen. Eran una joya en su momento y lo siguen siendo hoy en día, al igual que las entregas de NES. Volver a disfrutar de todos es un verdadero lujo. Y, encima, a un precio irresistible.



OPINIÓN

Es una pena que no hayan reunido los diez juegos en un único lanzamiento físico, pero el precio de estos recopilatorios es un chollo. Tanto si los jugaste en su día como si eres novato en la saga, tendrás meses de diversión garantizada.

80

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Horizon Chase Turbo

CONDUCCIÓN DE LA VIEJA ESCUELA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Velocidad
DESARROLLADOR
Aquiris
DISTRIBUIDOR
Aquiris
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Inglés
FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
3



OPINIÓN

Si aún recuerdas tu primera partida a *OutRun*, si quemaste tu viejo Amiga jugando a los *Lotus* de Gremlin Graphics o si simplemente estás harto de frenar en las curvas, este juego es para ti. Una experiencia hipnótica, vertiginosa, irresistible.

80

Los brasileños Aquiris nos devuelven, de un contundente volantazo, a la edad de oro de los arcades de conducción con un juego que entusiasmará a los fans de *OutRun* y la saga *Lotus* de Amiga.

Otros títulos apelan a nuestra nostalgia a través del píxel art, pero la magia de *Horizon Chase Turbo* se sustenta sobre su sencilla pero irresistible mecánica. Tendrás que apurar las curvas y exprimir cada turbo para adelantar a otros diecinueve competidores en 110 circuitos repartidos por todo el planeta. En apenas diez minutos, te verás inmerso en eso que los modernos etiquetan como "la zona": no existirá nada más allá de los límites del televisor, entrarás en un estado de trance, alimentado por unos gráficos deliciosamente abstractos y la potente música tecno de Barry Leitch, el compositor de las bandas sonoras de clásicos como *Lotus Turbo Challenge*, *Rush* y *Top Gear*.

Diversión a pantalla partida

La curva de dificultad es suave, pero no tardarás en darte cuenta de que la elección de vehículo (irás desbloqueando nuevos coches) y la recogida de gasolina durante la carrera son esenciales para coronar el podio de cada circuito. En solitario, es una delicia, pero, además, incorpora la posibilidad de jugar con tres amigos a pantalla partida, reviviendo los míticos piques de nuestra infancia. Si estás harto del realismo de los simuladores de conducción actuales y añoras dejar el botón del acelerador pulsado hasta que te duela el pulgar, *Horizon Chase Turbo* te hará sentirte como en casa.

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Yoku's Island Express

UNA AVENTURA "REBOTANTE"

VERSIÓN ANALIZADA
Switch
GÉNERO
Aventura
DESARROLLADOR
Villa Gorilla AB
DISTRIBUIDOR
Team 17 Digital
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
No tiene
FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
7



OPINIÓN

Mezcla con acierto elementos de una aventura metroidvania con mecánicas de pinball y una buena historia. El resultado es algo único, adictivo y, sobre todo, divertido. Muy recomendable si te gusta probar cosas nuevas.

85

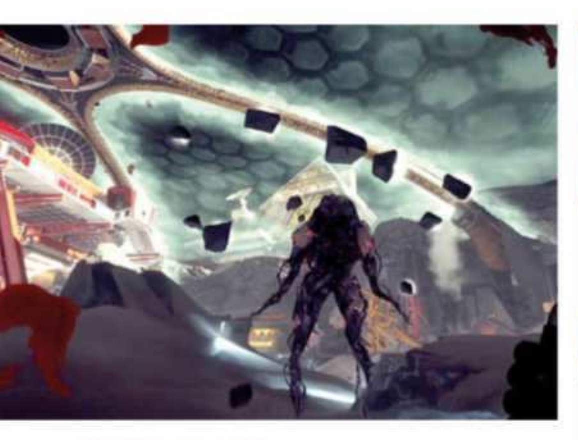
El primer juego de Villa Gorilla es una agradable sorpresa, que combina las ideas y mecánicas de un metroidvania con la jugabilidad de un pinball. ¿Te suena raro? Pues divierte a lo grande...

El juego nos cuenta la historia de un escarabajo pelotero que debe descubrir quién se esconde tras los extraños acontecimientos que ocurren en su isla. Para ello, se enfrenta a una aventura al estilo metroidvania, en la que tendremos que conseguir habilidades para acceder a nuevas zonas.

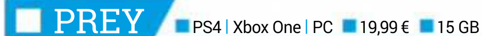
Una divertida caja de sorpresas

Lo que lo hace original es que, aunque manejamos al escarabajo como en cualquier aventura, por el mapeado veremos muchos "petacos" que nos permitirán utilizar su pelota como una bola de pinball y lanzarla por rampas, caminos y agujeros, que forman un sistema de galerías y transportes para recorrer la isla con relativa rapidez. Muy útil, ya que, a menudo, tendremos que volver atrás para completar las muchas tareas opcionales que van surgiendo mientras avanzamos e interactuamos con los pintorescos habitantes de la isla. Y es que, pese a su apariencia, *Yoku's Island Express* es una aventura en toda regla, en la que también te puedes quedar atrancado buscando el camino o cómo llegar a un objeto. Todo, con un control que responde a las mil maravillas y arropado por una parcela visual muy cuidada. Se le podría reprochar que no es difícil y que un jugador hábil lo despachará en unas 7-9 horas... aunque descubrir todo lo que ofrece lleva bastante más tiempo.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM







Mooncrash

Viajamos hasta la Luna en el primer contenido descargable de *Prey*, el genial juego de Arkane Studios. La historia comienza poniéndonos en la piel de un espía, cuyo objetivo es escapar de la base Transtar. Más adelante, encontramos a nuevos personajes, que podemos controlar y que cuentan con habilidades únicas. Y las vamos a necesitar todas, ya que uno de los puntos fuertes de este DLC es que la base se "reinicia" cada vez que afrontamos una nueva partida o mueren todos los protagonistas. Esto se traduce en que un gran número de elementos de los escenarios, como la disposición de ciertas salas o su estado (inundada, incendiada, etc.), cambian de lugar aleatoriamente, logrando que no haya dos partidas iguales. Además de contar con una espectacular ambientación espacial y con una historia de lo más interesante, este contenido descargable sirve como puesta de largo de nuevas mecánicas y enemigos nunca vistos anteriormente. El más destacado es el tiburón lunar, un formidable contrincante que nos pone las cosas realmente difíciles. Por si esto fuera poco, y para acompañar a este DLC, *Prey* ha recibido un nuevo parche gratuito que actualiza la versión principal del juego y añade tres nuevos modos de juego: Juego+, que nos permite iniciar una nueva partida con todas las ventajas obtenidas en la anterior; Historia, que reduce la dificultad para que nos centremos en la narrativa; y, por último, el modo Supervivencia, que aumenta la dureza de los enemigos y añade elementos que hacen aún más complicado burlar a la muerte, como un sistema de daños dividido en varios factores físicos.

VALORACIÓN: Una expansión que merece realmente la pena. Si os gustó *Prey*, esta nueva historia ofrece los suficientes alicientes y novedades para que volváis a su universo, que ahora es más hostil que nunca.

FAR CRY 5

Horas de Oscuridad

PS4 | Xbox One | PC ■ 11,99 € ■ 5 GB







Esta historia alternativa del universo de *Far Cry 5* nos traslada a un Vietnam en guerra. La recreación de su frondosa selva es muy buena, aunque el tamaño del mapa es reducido. Lo mismo podemos decir de su propuesta jugable, que no aporta nada realmente nuevo respecto a la historia principal, pero que sí cambia el enfoque de las partidas. En *Horas de Oscuridad*, el sigilo es nuestra principal arma para sobrevivir. Cada baja que efectuamos sin ser detectados aumenta el poder de nuestro instinto de supervivencia, otorgándonos mejores habilidades cada vez. Si nos descubren, el nivel vuelve al mínimo, por lo que irrumpir "a saco" contra los enemigos es, casi siempre, un suicidio.

VALORACIÓN: El primer DLC de *Far Cry 5* cuenta con una atractiva ambientación, pero su estilo de juego y su historia no consiguen sorprender.



DRAGON BALL FIGHTERZ

Vegito / Zamasu

PS4 | Xbox One | PC · 4,99 € · 10 MB

Estos dos personajes se estrenan, por fin, en *Dragon Ball FighterZ*. Vegito SSGSS destaca por su versatilidad en combate, mientras que Zamasu fusionado es capaz de flotar, lo que le confiere unas habilidades únicas. Ambos luchadores están incluidos en el pase de temporada, pero se pueden adquirir por separado.

VALORACIÓN: Dos "fichajes" de excepción para un juego que no deja de crecer.



MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE

DLC Donkey Kong

Switch · 19,99 €

El gran Donkey Kong se une a las "versiones" Rabbid de Peach y Cranky Kong para desplegar su estrategia en un nuevo mundo. El estilo de juego es similar al que ya conocemos, pero las nuevas habilidades de Donkey Kong y sus amigos, junto con el irreverente sentido del humor, aportan mucha frescura al asunto.

VALORACIÓN: Si os gustó *Mario + Rabbids*, apuntad el 26 de junio en el calendario.



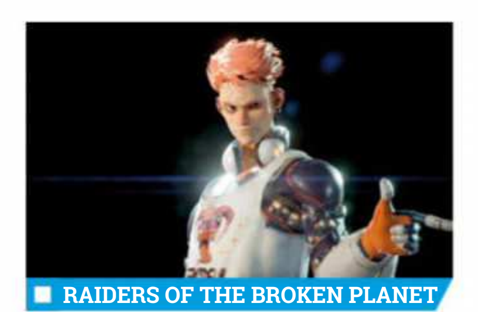
RAINBOW SIX SIEGE

Para Bellum

PS4 | Xbox One | PC · Gratis

Esta nueva operación incluye dos operadores exclusivos: la sigilosa y letal Alibi, y Maestro, un experto explorador. Junto a ellos, se estrena también Villa, un nuevo mapa situado en territorio italiano, y que recrea la mansión de la familia Vicingerra, conocida por su implicación en el mundo del narcotráfico.

VALORACIÓN: La vuelta del juego cruzado entre plataformas es una excelente noticia.



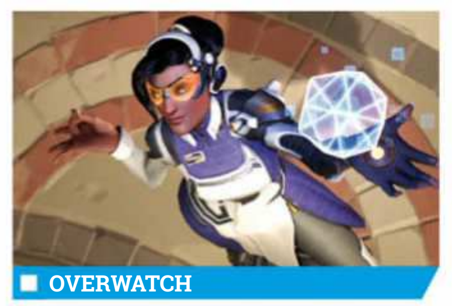
RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

Schneider

PS4 | Xbox One | PC · Gratis

Un nuevo personaje llega al tercer capítulo de la campaña: *La traición del Hades*. Se trata de Schneider, un extravagante y egocéntrico joven que viene con muchas ganas de dar guerra. Y no se corta a la hora de hacerlo, ya que su táctica favorita es atraer a los enemigos para después fundirlos con su poderoso dron.

VALORACIÓN: Un nuevo antagonista que derrocha personalidad y poder en combate.



OVERWATCH

Parche 1.25

PS4 | Xbox One | PC · Gratis

La nueva actualización añade el sistema de elogios, que premia la deportividad, el rediseño del mapa Horizon y un ajuste en las características de Symmetra. Por otra parte, se estrenan los perfiles privados y el buscador de escuadrones, que brinda muchas opciones a la hora de formar grupos con otros jugadores.

VALORACIÓN: No son grandes novedades, pero sí mejoran la experiencia de juego.



PROJECT CARS 2

Spirit of Le Mans

PS4 | Xbox One | PC · 9,99 € · 10 MB

Las 24 Horas de Le Mans, una de las pruebas más míticas del automovilismo, llega a *Project Cars 2*. A la posibilidad de disputar este intenso reto se suman nueve coches nuevos, como el Porsche 919 Hybrid o el Ferrari 512 S, así como eventos para el modo Carrera y cinco condecoraciones totalmente exclusivas.

VALORACIÓN: Una genial expansión destinada a los auténticos fans del motor.

LOS JUEGOS INDIES Y SU TRASCENDENCIA EN LA INDUSTRIA MODERNA

Por Sergio Martín @replicante64

Analizamos la escena indie desde todos los ángulos para conocer qué aporta a la industria del videojuego en todas sus vertientes.

FIFA, *Call of Duty*, *NBA 2K*, *Pokémon*, *Assassin's Creed*... Un año tras otro, y salvo rarísima (pero RARÍSIMA) excepción, si nos paramos a contemplar los juegos que más impacto tienen en nuestra industria (es decir, los que más venden), son siempre los mismos. Una prueba irrefutable que demuestra que, desde hace ya algunos años, nuestra industria se encuentra bastante estancada, al menos en todo lo relacionado con la creatividad. Una situación bastante triste que es "combatida", en gran medida, por los estudios de desarrollo indies.

Una apuesta por la creatividad

El principal valor que poseen los estudios independientes es, precisamente, su extraordinaria capacidad para innovar, asumir riesgos e idear nuevas fórmulas de juego... e incluso dar vida a nuevas clases de títulos. Una labor que, por muchos motivos (de carácter económico, de imagen, etc.), debería recaer en las compañías más importantes, pero que rara vez se da. Entre los muchos logros que ha conseguido alcanzar la escena indie, uno de los primeros que se nos viene a la cabeza tiene un nombre concreto: los walking simulators. Este género (o subgénero, según a quién preguntes) prácticamente ha sido creado y respaldado por la comunidad de desarrolladores independientes. Un estilo que, si bien cuenta con sus detractores, nos ha permitido disfrutar de varias de las mejores historias jamás escritas e incorporadas en juego alguno. *Firewatch*, *What Remains of Edith Finch* o *Gone Home* son algunos de los mejores ejemplos.

La desatada pasión por lo retro en la que actualmente nos encontramos también tiene mucho que ver con el panorama independiente. Juegos de plataformas de desarrollo 2D, aventuras gráficas a la vieja usanza, shooters de toda la vida o títulos de clara esencia arcade han encontrado su hueco en el sector gracias al esfuerzo llevado a cabo por esta escena indie. *Fez*, *Golf Story*, *Hotline Miami*, *Super Meat Boy* o *Shovel Knight* nos han hecho disfrutar de la esencia de esta industria como lo hicimos en las consolas de 8 y 16 bits. »



LOS INDIES MÁS ESPERADOS

Aunque este año ya hemos disfrutado de varios juegos independientes de gran calado, todavía faltan todos estos por llegar. Seguro que casi todos nos convencen.



1 MARK OF THE NINJA REMASTERED

Todavía recordamos las situaciones tan sensacionalmente concebidas que nos proporcionó el original, por lo que no podemos ocultar nuestro entusiasmo hacia la edición remasterizada. Gráficos en HD, un personaje adicional, un capítulo extra y demás mejoras y novedades nos aguardan.



2 THE LAST NIGHT

Desde que contemplamos el primer tráiler de esta aventura al más puro estilo *Flashback*, nos quedamos totalmente prendados de ella. Muy mal tiene que darse la etapa final del ciclo de desarrollo de este esperadísimo título para que no acabe convirtiéndose en uno de los mejores exponentes indies del año. ¡Ojalá!



3 WE HAPPY FEW

¡Al fin! Parece que, después de más tiempo del esperado, esta aventura de mundo abierto en primera persona, en la que primarán la acción y la supervivencia, enfila su ciclo final de desarrollo. Se supone que en un par de meses estaremos disfrutando del mundo distópico y opresivo que acogerá esta producción.



4 ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Muchos nos quedamos prendados de la primera parte de este incunable metroidvania. Se está haciendo de rogar más de lo que nuestra paciencia puede soportar, pero pensar en adentrarnos en un mundo tan rico en matices como el que aguarda aquí nos sirve como bálsamo.



5 BELOW

Está tardando en aparecer más de lo que nos gustaría a muchos de nosotros, pero, según parece, los desarrolladores de esta prometedora aventura están atravesando ciertos problemas para su concepción. Ojalá todo termine bien y podamos adentrarnos en esa isla repleta de peligros que nos aguarda.



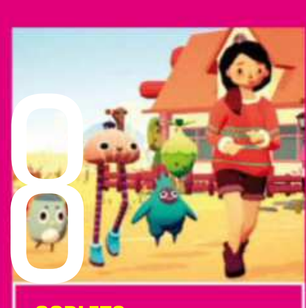
6 INDIVISIBLE

Aunque no está nada claro que finalmente podamos disfrutar de este juego de rol con pinceladas de acción y jugabilidad 2D este año (puede irse a 2019), no podíamos dejar de incluirlo en este cuadro. Su estética visual nos parece deslumbrante, y la banda sonora concebida por Hiroki Kikuta puede ser épica.



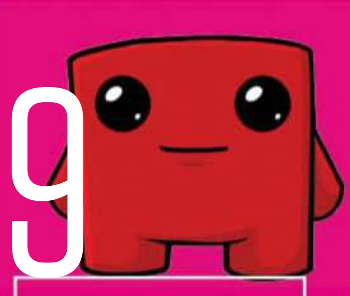
7 EITR

Estética pixelada en plan retro, perspectiva isométrica y una jugabilidad fuertemente basada en los clásicos dungeon crawlers serán los puntos fundamentales que formarán parte de este prometedor título. Una aventura que, además, gozará de una ambientación única inspirada por la mitología nórdica.



8 OOBLETS

Una de las producciones más frescas y únicas de cuantas vamos a poder disfrutar este año lleva por nombre *Ooblets*. Es un simulador que combinará elementos de títulos tan populares como *Pokémon* y *Stardew Valley* para aderezarlos con un acabado visual tan llamativo como original. Tiene un aspecto sensacional.



9 SUPER MEAT BOY FOREVER

Posiblemente, una de las secuelas más esperadas de la temporada en lo relacionado con la escena indie. Una nueva oportunidad de sumergirnos en niveles plataformeros tan bien diseñados como casi imposibles de superar. Un título que pondrá a prueba nuestra habilidad y paciencia.



10 TOEJAM AND EARL: BACK IN THE GROOVE

Estos curiosos personajes debutaron hace ya muchos años en Mega Drive, con dos de los títulos más originales jamás diseñados para dicha consola. Pero, desde su tercera entrega, aparecida en Xbox, no disfrutamos de su compañía... algo que cambiará con esta cuarta aventura.

LOS INDIES MÁS RECORDADOS



PLAYDEAD EL MEJOR EJEMPLO

Son muchos los estudios independientes que nos han brindado obras sensacionales de carácter indie. Pero, si tuviéramos que quedarnos con sólo una compañía de este tipo, ésa sería Playdead. Es un escándalo lo que han significado sus obras *Limbo* e *Inside*, ya no sólo dentro de la escena indie, sino para esta industria en global. ¿Con qué otra maravilla nos deleitarán en el futuro?



SWITCH APUESTA NINDIE

Uno de los aspectos que más está cuidando Nintendo dentro del ecosistema de Switch son los títulos indies (denominados Nindies, en este caso) que se dan cita en la tienda eShop. Cada mes, llegan bastantes juegos de gran calibre a dicho servicio digital, algunos de ellos incluso de manera exclusiva (aunque sea temporal). Una política que, según parece, está funcionando muy bien, atendiendo a sus ventas.

» Tampoco podemos dejar de admirar lo que han conseguido un puñado de títulos independientes, como los sensacionales *Limbo*, *The Unfinished Swan* o *Journey* en materia estética. Hemos perdido la cuenta de la cantidad de juegos (tanto de procedencia indie como third o incluso first party) que han aparecido durante los últimos años que han tratado de imitar la estética plasmada en estas producciones. Otro ejemplo más de que el talento siempre se impone a cualquier otro aspecto, incluso a los presupuestos mastodónticos.

Más sorprendentes resultan los riesgos que, con frecuencia, asumen las obras independientes. Conceptos de juego como los integrados en *Undertale*, *Transistor*, *Superhot*, *Papers Please* o, incluso, el mismísimo *Minecraft* (en su día), muy probablemente jamás los habríamos experimentado si no llega a ser por la fe que profesan muchos desarrolladores en sus propias ideas. ¿Cuántos de estos conceptos básicos habrían sido desechados por las grandes compañías? Casi todos ellos, mucho nos tememos.

Otra gran ventaja que suele estar ligada a los títulos independientes y de la que, por alguna razón, no se habla lo suficiente es su línea de precios. Es increíble lo mucho que se puede llegar a disfrutar en este sector "por cuatro duros", a poco que naveguemos por las distintas tiendas digitales de cada consola. Actualmente, se pueden encontrar auténticas maravillas por menos de 10 euros, y rara vez los títulos indies superan la barrera de los 20 euros, ni tan siquiera de salida. Así es más fácil animarse a probar las nuevas experiencias que suelen brindarnos muchos de los juegos de procedencia independiente.

Un futuro brillante

Está muy claro que el futuro que les aguarda a los títulos indies es esperanzador. De hecho, cada vez son más las compañías first party que tratan por todos los medios de nutrir a sus máquinas con la mayor cantidad posible de juegos de esta índole. Y no es para menos, puesto que es una forma muy interesante de ofrecer a sus usuarios experiencias de juego inéditas, atractivas y que, muy a menudo, gozan de una inmejorable relación calidad-precio. Nosotros estamos deseosos de poder disfrutar lo antes posible de títulos como *The Last Night*, *Super Meat Boy Forever* y *Ori and the Will of the Wisps*. Esperemos que no se demoren mucho. ■

LOS JUEGOS INDIES SUPONEN UN SOPLO DE FRESCURA EN UNA INDUSTRIA ESTANCADA



9 INSIDE

Gracias a títulos como éste, el panorama indie ha crecido tanto durante los últimos años. Puzles, plataformas y un trasfondo argumental muy bueno encumbraron a este clásico.



15 TRANSISTOR

Otro título que pensamos que no ha alcanzado el éxito que sin duda merecía. Su sistema de combate tan peculiar y su extraordinaria estética han pasado demasiado desapercibidos.

Han sido muchos los juegos de carácter indie que hemos disfrutado durante la última década. Os mostramos algunos de los mejores... en nuestra humilde opinión.




1

FEZ

Pocos títulos nos han emocionado tanto y nos han proporcionado tanta diversión en la última década como *Fez*. Una aventura que marcó un antes y un después en este sector.

2

LIMBO

Y algo similar sucede con esta oscura y majestuosa aventura. Hemos perdido la cuenta de los juegos que han intentado (sin éxito) imitar su estética tan cautivadora y única.



3

JOURNEY

Más que un juego, un torrente de experiencias sensoriales que nos dejó sin habla, primero en PS3 y más tarde en PS4. No hay nada parecido a *Journey*... y nunca lo habrá.



4

FIREWATCH

El representante por antonomasia de los denominados walking simulators. La historia que descubrimos mientras jugamos es de las más absorbentes y mejor escritas de la historia.



5

SHOVEL KNIGHT

No fue el primero en tratar de recuperar el espíritu de las aventuras plataformeras retro, pero... es el mejor en eso. Esta obra posee un encanto especial muy difícil de explicar.

6

HOTLINE MIAMI

Una explosión de desparrame y testosterona en forma de aventura de acción que, desde una perspectiva cenital, nos anima a aniquilar a todo aquél que se cruza en nuestro camino.



7

UNDERTALE

Una de las mayores sorpresas que nos ha deparado el terreno indie últimamente. Una especie de juego de rol muy básico agraciado con una estética y una jugabilidad excelsas.



8

SUPER MEAT BOY

Posiblemente, el juego de plataformas de jugabilidad 2D más influyente de los últimos años. Dificultad extrema, adicción y un diseño de niveles magistral nos maravillaron.



10

BRAID

A pesar de que el paso del tiempo ha difuminado un tanto a esta obra de Jonathan Blow, el uso del tiempo que fue integrado en esta aventura plataformera nos dejó estupefactos.



11

THE WALKING DEAD

Puede que ahora algunos usuarios no vean los juegos de Telltale Games como títulos indies (con razón), pero en sus inicios sí lo eran. Y de lo mejor dentro de su género, por cierto.



12

BASTION

Muchos pensamos que esta aventura con tintes de RPG tan cautivadora no ha obtenido el mérito que merece. Pero los que la disfrutamos en su día conocemos bien sus cualidades.



13

GOLF STORY

Otro sensacional título que ha pasado bastante desapercibido, pero se trata de una de las mejores aventuras "tipo *Zelda*" de las disponibles en Switch. Probadlo cuanto antes.



14

MINECRAFT

Sí, ya sabemos que actualmente es un producto de Microsoft. Pero sería injusto no considerar a *Minecraft* como uno de los títulos más influyentes de la historia para la escena indie.



16

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Resulta bastante complicado encasillar a esta joya, porque presenta planteamientos bastante originales. Una jugabilidad respaldada por una trama insuperable.



17

GONE HOME

Otra excelente aventura en primera persona que nos deleita con un guión realmente soberbio. La historia te atrapa desde el primer momento en el que entras en la mansión.



18

CELESTE

Una de las sorpresas más agradables y recientes que nos ha dejado el género de las plataformas tradicionales. Un título tan exigente como gratificante y adictivo. Un clásico.



19

ORI AND THE BLIND FOREST

Muchos seguimos pensando que esta aventura de estilo metroidvania sigue siendo uno de los mejores títulos jamás editados en Xbox One. Y su estética es sublime.



20

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Pocos juegos indies pueden presumir de presentar los valores de producción y la magia que se dan cita en esta obra de Ninja Theory. Un juego magistral.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de mayo. Datos cedidos por Game.

God of War mantuvo el liderato en su segundo mes a la venta y ya supera la friolera de las 105.000 unidades, una cifra que puede crecer aún más tras estar rebajado a 45 € entre el 8 y el 18 de junio.

JUEGOS

1	**God of War**	PS4
2	**Donkey Kong C. Tropical Freeze**	Switch
3	**Detroit: Become Human**	PS4
4	**FIFA 18**	PS4
5	**Overwatch**	PC
6	**Far Cry 5**	PS4
7	**Dark Souls Remastered**	PS4
8	**Super Mario Odyssey**	Switch
9	**Tennis World Tour**	PS4
10	**Mario Kart 8 Deluxe**	Switch

PLATAFORMAS

PS4	1 **God of War** 2 Detroit: Become Human 3 FIFA 18 4 Far Cry 5 5 Dark Souls Remastered
Xbox One	1 **State of Decay 2** 2 FIFA 18 3 Far Cry 5 4 Forza Motorsport 7 5 Dark Souls Remastered
Switch	1 **DKC: Tropical Freeze** 2 Super Mario Odyssey 3 Mario Kart 8 Deluxe 4 FIFA 18 5 Mario + Rabbids: Kingdom Battle
PS3	1 **FIFA 18** 2 Pro Evolution Soccer 2018 3 Minecraft 4 Dragon Ball Xenoverse 5 Tekken 6 - Tekken Tag 2 - Soul Calibur V
Xbox 360	1 **FIFA 18** 2 Pro Evolution Soccer 2018 3 Grand Theft Auto V 4 LEGO Dimensions: Starter Pack 5 NBA 2K18
3DS	1 **Pokémon Luna** 2 Pokémon Ultrasol 3 Pokémon Cristal 4 Mario Party: Island Tour 5 Luigi's Mansion 2
PS Vita	1 **J-Stars Victory VS+** 2 God Eater 2: Rage Burst 3 Axiom Verge: Multiverse Edition 4 Sword Art Online: Hollow Realiz. 5 Minecraft
PC	1 **Overwatch** 2 Call of Duty: WWII 3 Los Sims 4 4 World of Warcraft: Battle for Az. 5 Trials Fusion

En **otros países**

JAPÓN

Del 9 al 15 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

Switch sigue arrasando en Japón, y no sólo con títulos de Nintendo, sino también con otros como *The Snack World*, de Level-5, que vendió 36.550 unidades en su debut.

1. **The Snack World: Trejarers Gold** Switch
2. Kirby Star Allies Switch
3. Splatoon 2 Switch
4. Death end re;Quest PS4
5. Far Cry 5 PS4

REINO UNIDO

Del 8 al 14 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

FIFA 18 tiene en Reino Unido un bastión. Sólo la versión de PS4 acumula 1.425.000 unidades... y seguro que la edición del Mundial supone otro empujón más.

1. **Far Cry 5** PS4
2. Far Cry 5 Xbox One
3. FIFA 18 PS4
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. PUBG Xbox One

EE.UU.

Del 8 al 14 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

Far Cry 5 es uno de los mayores éxitos de la historia de Ubisoft. En Estados Unidos, se ha demostrado a prueba de puritanos, sumando 814.000 copias físicas en PS4 y 622.000 en One, en sólo tres semanas.

1. **Far Cry 5** PS4
2. Far Cry 5 Xbox One
3. MLB: The Show 18 PS4
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. Super Mario Odyssey Switch



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **God of War**
PS4



2 **Detroit: Become Human**
PS4



3 **Uncharted: La Col. de Nathan Drake**
PS4



4 **Monster Hunter World**
PS4 - Xbox One



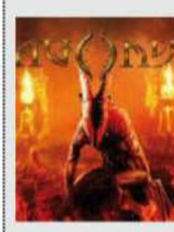
5 **State of Decay 2**
Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**









	1	2	3	4	5
	Dark Souls Remastered PS4 - Xbox One - PC	**Detroit: Become Human** PS4	**Vampyr** PS4 - Xbox One - PC	**State of Decay 2** Xbox One - PC	**Agony** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	88 / 100 *"La ocasión perfecta para descubrir por qué no paramos de hablar de Dark Souls"*	92 / 100 *"Quantic Dream ha hecho un juegazo que bien podría llamarse Heavy Rain 2"*	83 / 100 *"Un juego atrevido al que merece la pena hincarle el diente, pese a algunos ajos"*	80 / 100 *"Undead Labs ha logrado una de las mejores experiencias realistas con zombis"*	60 / 100 *"Su huida del infierno es brutal en muchos sentidos, pero hace aguas en lo técnico"*
IGN Web líder en Reino Unido	9 / 10 *"No hay razón para jugar a otra versión, ya sea tu primera vez o la centésima"*	8 / 10 *"Está bien escrito y sus protagonistas se sienten vivos como para empatizar con ellos"*	7 / 10 *"Pese a algunos fallos, es un buen juego de vampiros y tiene un mundo muy elaborado"*	7,5 / 10 *"Sus mapas infestados de zombis son buenos, pero tiene bugs y acaba haciéndose repetitivo"*	4 / 10 *"La ambientación es buena, pero no sus repetitivas mazmorras o su floja infiltración"*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	8,75 / 10 *"Los novatos en la saga pueden esperar un viaje cautivador por un hipnótico mundo"*	8 / 10 *"Sus variaciones no sólo son fascinantes: hacen que te importen los personajes"*	- / 10 No disponible	6,5 / 10 *"Tiene muchas cosas que nos encantan, pero se ve sobrepasado por sus problemas"*	3,5 / 10 *"Un juego que hace honor a su nombre de la manera más espantosa posible"*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	- / 10 No disponible	7 / 10 *"Quantic Dream está más cerca de dar en el clavo, pero su estilo aún puede crecer"*	7 / 10 *"Es ciertamente áspero en lo técnico, pero su narrativa hace que merezca la pena"*	5 / 10 *"Se siente igual que los torpes enemigos que lo pueblan: fuera de lugar, sin rumbo"*	3 / 10 *"Entramos en su infierno boquiabiertos y nos fuimos con la cabeza agachada..."*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	38 / 40	- / 40	- / 40	- / 40
NOTA MEDIA	89	83	74	68	41

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**



The Last of Us: Part II

Naughty Dog nos volverá a dejar de piedra con esta esperadísima secuela.

FECHA Sin confirmar



Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee

La región de Kanto volverá a recibirnos en este remake del gran *Pokémon Amarillo*.

FECHA 16 de noviembre



Super Smash Bros Ultimate

Los personajes de Nintendo volverán a curtirse el lomo en esta quinta entrega.

FECHA 7 de diciembre



Spyro: Reignited Trilogy

Uno de los personajes más queridos de PSOne volverá con las escamas renovadas.

FECHA 21 de septiembre



Octopath Traveler

El espíritu del rol de 16 bits volverá a brillar en este juego que Square Enix, quién si no, ultima ya para Switch.

FECHA 13 de julio

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 Kingdom Hearts HD I.5 + II.5 Remix
PS4



7 Bioshock: The Collection
PS4 - Xbox One - PC



8 Yakuza 6: The Song of Life
PS4



9 A Way Out
PS4 - Xbox One - PC



10 Kingdom Come Deliverance
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

JUEGOS DE TENIS

Pasarse una pelota a raquetazos por encima de una red es uno de los deportes más sencillos y directos que hay. Por eso, se ha reflejado en los videojuegos prácticamente desde su prehistoria.









10

Tennis World Tour

Tras muchos años de sequía, este simulador, junto con *AO International Tennis*, ha venido a contentar a los fans del deporte de la raqueta. Se nota que detrás no hay una gran editora como pudieron ser Sega, 2K, EA o Namco en el pasado, pero, aun así, sus peloteos pueden dejar puntos dignos de Roger Federer.

- **CONSOLA** PS4 - One - Switch - PC
- **COMPAÑÍA** Bigben Interactive
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 324** 65

9

Outlaw Tennis

Tras parodiar deportes como el golf o el voleibol, la saga *Outlaw* también hizo lo propio con el tenis en este estrambótico arcade, en el que los contendientes eran raperos, moteros o strippers, mientras que las canchas se ambientaban en lugares como un portaaviones o el lejano Oeste. Era tan alocado que hasta podíamos liarnos a raquetazos con los rivales.

- **CONSOLA** PS2 - Xbox
- **COMPAÑÍA** Global Star Software
- **AÑO** 2005

8

Grand Slam Tennis 2

EA mostró todo su músculo financiero en este simulador, que contaba con los mejores tenistas de la ATP, incluidos Nadal, Federer, Djokovic y Murray, y con los cuatro torneos del Grand Slam: Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon y US Open. Es el último gran simulador de tenis AAA que ha habido.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360
- **COMPAÑÍA** EA Sports
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 245** 88

7

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

En este simulador, podíamos meternos en la piel de cracks de principios de siglo como Ferrero o Hewitt, pero, sin duda, lo mejor era que ofrecía un crossover con dos sagas de Namco como *Tekken* y *Soul Calibur*, pues podíamos desbloquear a Heihachi, Xiaoyu, Raphael y Cassandra.

- **CONSOLA** PS2
- **COMPAÑÍA** Namco
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 153** 87

6

Wii Sports

El boom de Wii y su control por movimientos se apoyó, en buena medida, en este juego, que se incluía dentro de la caja de la consola y que tenía al tenis como el deporte estrella. La fórmula de Nintendo sería copiada por Microsoft (en *Kinect Sports: Segunda Temporada*), por Sony para PS Move (en *Sports Champions 2*) y por otras compañías.

- **CONSOLA** Wii
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2006



5

Table Tennis

Hoy día, parece inviable ver a Rockstar haciendo una rareza de este calibre, pero este juego de ping-pong no tenía nada que envidiarles a las grandes sagas de tenis, merced a sus gráficos y a su control. Fue exclusivo de Xbox 360 de primeras, pero el sensor de movimiento de Wii era demasiado goloso como para obviarlo.

- **CONSOLA** Xbox 360 - Wii
- **COMPAÑÍA** Rockstar
- **AÑO** 2006
- **NOTA HC 177** 86

4

Mario Tennis

Siguiendo la estela de *Mario Kart* o *Mario Golf*, Camelot se sacó de la manga un spin-off sensacional en forma de arcade de tenis, que, además, aprovechaba los cuatro puertos para mandos de N64 para ofrecer un multijugador adictivo a través de los partidos de dobles. Como curiosidad, fue el primer juego por el que se dejó caer Waluigi.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 111** 90

3

Top Spin 4

Actualmente, 2K ha reducido sus esfuerzos deportivos a la NBA y la WWE, pero esta saga de tenis estaba considerada como la más realista y nos dejó grandísimas entregas, como la última, que contaba con Nadal, Federer y leyendas del pasado como Agassi (que fue la imagen de portada), Boris Becker o Björn Borg. Ojalá Take-Two la recupere...

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - Wii
- **COMPAÑÍA** 2K Sports
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 235** 91

2

Virtua Tennis

Fue y sigue siendo uno de los mejores arcades deportivos de la historia. Contaba con un puñado de tenistas de la época, como Carlos Moyá, cada uno con un estilo de juego, y ya ofrecía diversas superficies. En su salto a Dreamcast, se amplió con geniales minijuegos (gloria a los bolos) y raquetas especiales como un girasol o una sartén.

- **CONSOLA** Arcade - Dreamcast
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 108** 98

1

Pong

Aquí no había ni derechas, ni reveses, ni cortados... Por no haber, no había ni raquetas, pero era un partido de tenis en toda regla, con dos rectángulos que se movían de arriba a abajo y un punto que hacía las veces de pelota. A principios de los 70, la industria de los videojuegos estaba en pañales, pero esta maravilla en "negro y blanco" ya anticipaba grandes cosas.

- **CONSOLA** Arcade
- **COMPAÑÍA** Atari
- **AÑO** 1972



FAMICOM EN DATOS

- **FECHA DE LANZAMIENTO** 15 de julio de 1983
- **PRECIO** 14.800 yenes (al cambio actual, 116 €)
- **DEJÓ DE FABRICARSE** 25 de septiembre de 2003 (tuvo servicio de reparación hasta 2007)
- **UNIDADES VENDIDAS** 19,4 millones (Japón)
- **NÚMERO DE JUEGOS LANZADOS** 1.053
- **JUEGO MÁS VENDIDO** *Super Mario Bros* (6,8 millones de copias)

FAMICOM VS SG-1000

35 AÑOS DEL PRIMER DUELO **NINTENDO** VS **SEGA**

Por Francisco Javier Cabal

SG-1000
EN DATOS

- **FECHA DE LANZAMIENTO** 15 de julio de 1983
- **PRECIO** 15.000 yenes (al cambio actual, 117,5 €)
- **DEJÓ DE FABRICARSE** Julio de 1984 (reemplazada por SG-1000 II)
- **UNIDADES VENDIDAS** Menos de 2 millones
- **NÚMERO DE JUEGOS LANZADOS** 68 cartuchos, 29 sega cards
- **JUEGO MÁS VENDIDO** Dato no conocido

Algunas fechas se graban a fuego para recordar un hecho histórico. El 15 de julio de 1983 será recordado por los jugadores como el día en que Sega y Nintendo comenzaron su particular guerra...

La casualidad, el destino o la estrategia comercial quisieron que, mientras la industria del videojuego se iba a pique en Occidente entre 1982 y 1983, en Japón otra batalla muy distinta estuviera a punto de empezar. El mismo día, el 15 de julio de 1983, llegaban al mercado nipón Family Computer, de la mano de Nintendo, y SG-1000, por parte de Sega, las primeras máquinas de juego de ambas compañías con cartuchos intercambiables. Fueron dos máquinas que, si bien nacieron el mismo día, ni corrieron la misma suerte ni se enfrentaron a las mismas dificultades.

Nintendo vs Sega: Round 1

En 1983, la industria del videojuego doméstico en Japón no tenía nada que ver con lo que se convirtió en las décadas posteriores. Salvo por los clones domésticos de *Pong* (y similares) y las "maquinitas" LCD, la oferta era inexistente fuera de los microordenadores domésticos. Por eso, el lanzamiento de las dos consolas fue más bien discreto, si bien Nintendo hizo algo más de esfuerzo por promocionar su hardware y, además, tenía a su favor la importante red de distribución de sus productos que había forjado tras muchos años comercializando juguetes y naipes. Sega, por el contrario, tenía un peso específico dentro del sector de las recreativas, e hizo una apuesta, más que otra cosa, lanzando su primer hardware doméstico, con el que podría ampliar más su radio de influencia, adaptando sus recreativas a un sistema que se pudiera disfrutar en casa.

Incluso en el punto de partida del propio hardware, Sega y Nintendo optaron por acercamientos distintos. Sega puso sus ojos en EE.UU. y apostó por crear un sistema equivalente a nivel técnico a ColecoVision, la máquina más puntera al otro lado del charco, mientras que Nintendo prefirió crear un hardware propio más potente en algunas áreas. Así, en los primeros juegos con pantalla estática, sin scroll, ambas máquinas podían mantener el tipo casi por igual... pero la balanza se desequilibraba en el momento en que los juegos introducían scroll lateral, donde la SG-1000 renqueaba y quedaba claramente por detrás. »

» Incluso en la forma de plantear su estrategia de negocio, hubo diferencias. Si bien el "Crash del 83" del mercado americano estaba muy presente en ambas compañías (de cara a una posible expansión a otros mercados en el futuro), cada una siguió un camino diferente. Nintendo se centró durante el primer año de vida de Famicom (como ya se la conocía) en crear los primeros juegos de la consola para mostrar las posibilidades del sistema, que no tardaría en labrarse un nombre pese, incluso, a que se retiraron del mercado las primeras unidades por un defecto de fabricación. Después, abrió la mano a un puñado de third parties que serían clave, como Konami o Namco, que pasaron de ser rivales a aliadas. Y, posteriormente, siguió sumando más apoyos, con contratos con condiciones más leoninas que les obligaban casi a desarrollar en exclusiva un número cerrado de juegos al año, para que se cuidara la calidad sobre la cantidad.

Round 2: la estrategia de Sega

Por su parte, Sega siguió, o se vio obligada a seguir, en cierto modo, la estrategia de Atari. No sólo realizó la mayoría de juegos para su sistema, sino que, incluso, se vio obligada a portar las licencias de otros por las medidas que imponía Nintendo (y que impedían trabajar para otros sistemas). El problema era que, aunque Sega tenía sus raíces en los salones recreativos, la mayoría de ports a SG-1000 quedaban bastante deslucidos por las limitaciones técnicas. Si Nintendo tenía en *Donkey Kong* uno de los mejores reclamos iniciales, por su parecido con la recreativa, Sega intentó replicar algo parecido con *Congo Bongo*, un juego que también contaba con un gigantesco mono y saltos plataformeros. La recreativa, bellísima con sus gráficos isométricos, fue portada como se pudo a SG-1000, pero perdiendo la perspectiva y la calidad visual por el camino. Algo parecido pasó con otra recordada recreativa, *Wonder Boy*, un colorido juego de acción y saltos que, al adaptarse a la consola de Sega, perdió detalle, niveles... y llegó con un scroll lamentable. Al fin y al cabo, ésa fue la nota constante en la gran mayoría de ports a SG-1000,

ACCESORIOS
ADELANTADOS A SU TIEMPO

Famicom fue el caballo de Troya para muchas ideas y tecnologías que, hoy día y de un modo u otro, siguen vivas en muchas consolas: gráficos en 3D, conexión a Internet...

FAMICOM NETWORK SYSTEM
Este módem se lanzó en 1988 sólo en Japón, y permitía acceder a un servidor con información de bolsa, trucos para juegos, chistes, apuestas de caballos e incluso contenido descargable. Fue el "precursor" de Satellaview de SNES.

FAMICOM 3D SYSTEM
En 1987, y sólo en Japón, Nintendo lanzó estas gafas 3D estereoscópicas (del tipo "activo"). Fueron un fracaso comercial, pero contaron con tecnología que se sigue usando hoy día.

FAMICOM DISK SYSTEM
Un sistema de discos ópticos regrabables de 1986 que permitía comprar y grabar a bajo coste nuevos juegos en quioscos dedicados a tal efecto (así como guardar la partida). Tampoco salió nunca de Japón.

FAMICOM LIGHT GUN
La pistola que aquí conocemos como NES Zapper se lanzó en Japón en 1984 para el juego *Wild Gunman*, con un diseño bastante más realista, que remitía a un revolver Colt. Imagináis el porqué del cambio, ¿no?

FAMILY BASIC KEYBOARD Y CARTUCHO
En 1984, y sólo en Japón, se lanzó este kit de teclado y cartucho para programar en Basic. Tuvo una segunda versión, engañosamente llamada V3, con más funciones.

REVISIONES DE HARDWARE



1983

EDICIÓN CON BOTONES CUADRADOS
La primera versión de Famicom tenía mandos con botones cuadrados, que fueron sustituidos por los circulares.



1983

MY COMPUTER TV C1
Un televisor con una Famicom integrada en sus circuitos (y ranura para cartucho). Un "todo en uno" con mejor calidad de imagen en los juegos.

1993

AV FAMICOM
Rediseño que corregía dos fallos de la original: mandos que se podían soltar de la consola, con conector, y salida AV para conectar a teles "más modernas".

1986

SHARP TWIN FAMICOM
El hardware de Famicom y de Disk System, juntos en una única consola fabricada por Sharp. Se lanzó en dos colores, tenía conectores RCA para mejor calidad de imagen...

1989

FAMICOM TITLER
El tercer producto de Sharp era una máquina que permitía capturar vídeo en formato RGB (a través de un puerto S-Video) de los juegos de Famicom, e incluso incluir subtítulos en ellos.

2016

FAMICOM MINI
Famicom también tuvo una versión Classic Mini que recreaba la consola original (los mandos no se podían separar) y que traía 30 juegos en memoria.

sobre todo de las máquinas más avanzadas de Sega, y, sin ningún tipo de duda, una de las claves por las que Sega no consiguió atraer a más jugadores, que abrazaron de forma masiva la consola de Nintendo.

Aun con todo, pese a las enormes diferencias de catálogo y ventas, y pese a que muchos consideran que SG-1000 fue un estrepitoso batacazo, para Sega, no lo fue. Se estima que la compañía esperaba vender unas 50.000 unidades, que finalmente fueron 160.000. Unos datos que, pese a estar lejos de las multimillonarias ventas de Famicom, animaron a Sega a seguir trabajando en su línea doméstica. Así llegó SG-1000 Mark II un año después, en 1984, una máquina técnicamente idéntica, pero que corregía algunos de los principales fallos del primer modelo, como los mandos, que por fin se podían separar de la consola y que ofrecían una mejor respuesta. En 1985, llegó la segunda revisión, Mark III, que aquí conocimos como Master System, una máquina más potente que Famicom, pero que llegó algo tarde para convencer a una audiencia volcada con la rival.

Veinte años de intensa lucha

Aun con todo, aunque para muchos fuera un fracaso, en realidad fue un gran aprendizaje para Sega, que siguió volcada en los salones y refinando su arte para convertir, en las revisiones y generaciones posteriores, sus principales éxitos en los salones. Un arte que alcanzó su máxima perfección en Dreamcast.

Aunque fuera una lucha desigual, no fue una guerra fácil para ninguna de las dos compañías, y hubo aciertos y errores por ambas partes. Nintendo probó suerte con las 3D estereoscópicas, con los primeros pasos por Internet en una consola o con formatos de discos regrabables, mientras que Sega licenció vehículos, creó periféricos originales y tarjetas más económicas que los cartuchos... Incluso ambas flirtearon con la posibilidad de convertirse en un ordenador basado en el lenguaje Basic. Son sistemas que hoy pueden parecer limitados y obsoletos, pero siguen encerrando una capacidad para sorprender que, 35 años después, se mantiene prácticamente intacta. ■

ACCESORIOS
ADELANTADOS A SU TIEMPO

Sega tampoco se quedó atrás a la hora de agasajar a su primera máquina con todo tipo de accesorios, con algunas propuestas también pioneras en su campo...



BIKE HANDLE

Su cuerpo fue reciclado del Handle Controller, pero cambiando el volante por un manillar para juegos de motos como *Hang-On*.



HANDLE CONTROLLER

El volante de SG-1000 fue diseñado para funcionar con sus juegos de velocidad (*Monaco GP*, *Safari Race*...). Fue compatible hasta con Mega Drive.



HYPERSHOT

En plena fiebre de juegos deportivos "machacabotones", MSX recibió estos mandos compatibles también con SG-1000.





MANDOS

A lo largo de su vida, la serie SG-1000 recibió numerosos mandos que intentaron arreglar el horrendo controller inicial. Bajo nombres tan sugerentes como SG-152, SG-200 o SG-300, fueron llegando nuevos pads, arcade sticks...

SEGA CARD CATCHER

Conectado a la ranura de cartuchos, con este lector se cargaban juegos en formato tarjeta (Sega Cards, o My Cards en Japón).



SEGA GRAPHIC BOARD

Una tableta de dibujo bastante limitada, que funcionaba sólo con el juego *Terebi Oekaki*, conectado por un cortísimo cable a la tableta.



TECLADO SK-1100

Un kit que actualizaba las SG-1000, Mark II y III con la funcionalidad del ordenador SC-3000, puertos para impresora y grabadora incluidos.

REVISIONES DE HARDWARE



SG-1000 CON BANDAS NEGRAS

Los primeros modelos japoneses tuvieron una imagen ligeramente distinta, con bandas negras en lugar de azules. Son bastante raros de ver hoy día, y se los conoce como la "versión alemana" por el parecido con la bandera de ese país. Otra rareza es la versión de Nueva Zelanda, que se llamó Sega 1000.



SG-1000 MARK II

Revisión de 1984, apenas un año después del lanzamiento original. Las tripas son prácticamente idénticas y, aparte del cambio exterior, introdujo novedades menores, como mandos que podían separarse de la consola.



SG-1000 MARK III

La evolución final de la primera consola de Sega mantuvo un diseño y una funcionalidad muy parecidos, pero internamente tenía un hardware superior, tanto a las anteriores SG-1000 como a la propia Famicom. Aquí, la conocimos como Master System.

20 JOYAS DE FAMICOM QUE NO SALIERON DE JAPÓN



Entre 1983 y 1994, año en el que se lanzó el último juego de Famicom, se editaron más de 1.050 títulos. Una elevada cifra entre la que es posible encontrar consagradas sagas que siguen en activo hoy día, así como pequeñas joyas, como éstas, que no llegaron a pasar por nuestra NES...



1991

ARMADILLO

Un plataformas protagonizado por un armadillo, con modo para dos y un tablero con fases llenas de saltos y enemigos a los que derrotamos transformados en bola.



1986

BANANA

Un puzle de pantalla única (sin scroll), en el que manejamos a un topo que debe recoger frutas, en un desarrollo con guiños a otro clásico como *Boulder Dash*.



1986

BIRD WEEK

Un arcade con 999 niveles, que se repiten en bucle hasta el infinito, en los que debemos alimentar a nuestras crías de pájaro con mariposas, evitando depredadores.



1986

CRAZY CLIMBER

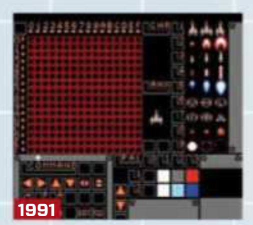
Otro recordado arcade que se portó a Famicom, pero no llegó a NES. En él, trepábamos por rascacielos, evitando peligros, con un control que usaba los dos pads.



1991

CRISIS FORCE

El último matamarcianos de Konami en Famicom pasó desapercibido (SNES llevaba un año a la venta). La nave podía adoptar tres formas, con disparos únicos.



1991

DEZAEMON

Famicom tuvo muchos shmups, pero ninguno así: un editor con tres niveles en el que podíamos crear desde la música a los jefes. Muy limitado, pero original.



1990

DOWNTOWN NEKKETSU KOUSHIN

KYOKU SOREYUKE DAIUNDOUKAI

Kunio Kun protagonizó numerosos títulos, pero ninguno como esta competición deportiva para cuatro.



1991

DOWNTOWN SPECIAL KUNIO KUN NO JIDAIGEKI DAYO

Otro beat'em up, pero que transcurre durante una obra de teatro que recrea la época feudal japonesa.



1988

FAMICOM WARS

Famicom dio pie a muchas series de Nintendo, como ésta de estrategia que tanto nos gustó en DS. Dos bandos, batallas por turnos, unidades con sus habilidades...



1989

FLYING HERO

Otra idea simple, pero adictiva: controlar a unos bomberos con una cama elástica, para que un compañero salte y salve a civiles y apague fuegos. Un *Arkanoid* "raro".



1986

GANBARE GOEMON KARAKURI DOUCHUU

El primer título en Famicom de este recordado personaje de Konami. Aquí, sin la vis cómica, pero ya retiene algunas ideas de sus aventuras.



1991

GORBY NO PIPELINE

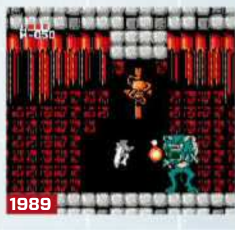
Curioso puzle que cuenta con la imagen del presidente ruso Gorvachov hasta en la carátula. Debemos juntar segmentos de una tubería que une Japón con Rusia.



1987

HI NO TORI: GAOU NO BOUKEN

Basado en "Fénix", el manga de Tezuka, ofrece dieciséis niveles de acción, saltos y jefes en los que recuperar trozos de una estatua.



1989

HOLY DIVER

Irem fusiló el estilo y diseño de *Castlevania* en este título, que no salió de Japón por sus referencias religiosas. Y ojo a los guiños al heavy metal de los 80, título incluido.



1986

METRO CROSS

Namco nos privó de este arcade que disfrutamos en los ordenadores domésticos de la época: llega a la meta usando aceleradores y trampolines, salta bidones...



1992

MOON CRYSTAL

Otra aventura de acción y plataformas que llegó tarde en el ciclo de vida de Famicom, pero que dejó unas animaciones rara vez vistas en el sistema de Nintendo.



1989

MOTHER

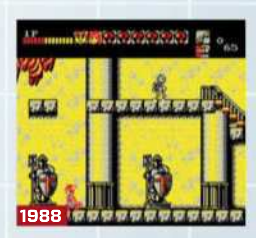
Nos perdimos el fantástico debut de esta saga de rol de Shigesato Itoi, aunque al fin llegó en 2015, en inglés, a la Consola Virtual de Wii U como *Earthbound Beginnings*.



1989

SWEET HOME

Capcom dio en la tecla con la adaptación del filme homónimo, creando el que para muchos es el primer survival horror de la historia, y precursor de *Resident Evil*.



1988

WAI WAI WORLD

Un crossover de acción, plataformas y shmup de juegos de Konami, en el que debemos rescatar (para luego usar) a personajes de *Goemon, Castlevania, Gradius...*



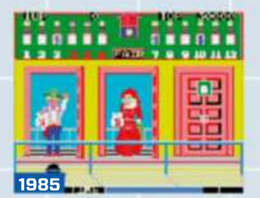
1991

YUME PENGUIN MONOGATARI

Saltos y disparos en una ida de olla de Konami, en la que guiamos a Penta, de *Penguin Adventure*, para perder peso y recuperar a su novia.

20 JUEGOS QUE MARCARON EL CATÁLOGO DE SG-1000

Nintendo exterminó casi por completo cualquier posibilidad de que una third party trabajara en SG-1000 o cualquier otra consola, lo que se tradujo en que el catálogo estuvo principalmente copado por obras de Sega y ports de juegos de terceros que ella misma licenciaba y desarrollaba...



BANK PANIC

Sega portó el arcade de Sanritsu, en el que debemos abatir a los ladrones que van a robar un banco, vigilando un total de doce puertas (de las que siempre vemos tres). Simple, pero muy adictivo.



CHACK'N POP

Sega también portó este arcade de Taito, y precursor de *Puzzle Bobble*. En él, manejamos a Chalk, una criatura capaz de andar por el techo y soltar bombas para limpiar los niveles de enemigos.



CHOPLIFTER

Versión de la recreativa de Sega, en la que pilotamos un helicóptero para rescatar a prisioneros, evitando el fuego enemigo. La versión de SG-1000 es bastante más sencilla visualmente.



CONGO BONGO

Si Famicom tenía *Donkey Kong*, Sega tenía *Congo Bongo*. El problema es que la recreativa original tenía perspectiva isométrica, y la versión de SG-1000, no. Divertido, pero menos vistoso.



DOKI DOKI PENGUIN LAND

Otro arcade adictivo y sencillo en su planteamiento: con un pingüino, debemos guiar un huevo hasta la parte inferior de unos niveles verticales, evitando enemigos.



DRAGON WANG

Un juego que recuerda a *Kung Fu Master*, pero pudiendo movernos entre varios niveles de altura (saltando), con jefes y llaves... Visualmente, todo resulta mucho más "pobretón".



FLICKY

Otra deslucida conversión de una recreativa, en la que, como un pájaro, debemos recoger a nuestras crías y llevarlas a un punto seguro. Colores menos vibrantes, menos detalles en pantalla...



GIRLS GARDEN

El primer juego en el que trabajó Yuji Naka nos invita a recoger flores (pero ni marchitas ni verdes), para retener al chico que nos gusta y que no se vaya con otra, evitando osos y otros peligros.



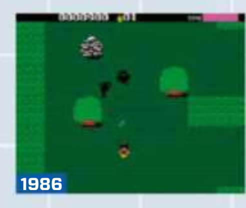
GOLGO 13

Sega también vio oportunidades en versionar mangas y series de éxito, como fue el caso de esta obra, en la que debemos disparar a las ventanas de un tren en marcha, evitando objetos.



GP WORLD

Versión "libre" de la recreativa laserdisc. Un juego de carreras que perdió su vistosidad en SG-1000, aunque ganó más circuitos y un editor. El volante de SG-1000 se creó con este juego en mente.



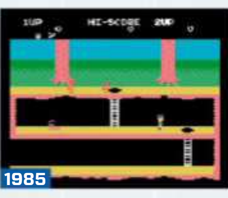
NINJA PRINCESS

Conversión de la placa System 1, en la que una princesa disfrazada de ninja intenta frenar al tirano Gyokuro. Acción con vista aérea que, de nuevo, resultó menos vistosa en su salto a SG-1000.



ORGUSS

Otro anime de éxito convertido en juego. Un título de acción en el que manejamos a un robot que puede transformarse en nave, y cada forma tiene sus ventajas e inconvenientes.



PITFALL II

Sega se encargó de adaptar esta versión del clásico de Activision que mantuvo la jugabilidad del original casi intacta, pero con unos niveles más laberínticos. El port de SG-1000 es de los mejores.



SAFARI RACE

Posiblemente el primer juego en contar con vehículos reales (el Lancia Stratos). Un arcade en el que debemos evitar quedarnos sin gasolina mientras corremos y evitamos coches y fauna.



SEGA FLIPPER

Uno de los primeros pinballs domésticos, en color, que incluso se lanzó antes que la propuesta de Nintendo para Famicom. Un juego sencillo, con cuatro flippers, bumpers, dianas...



SEGA GALAGA

Port del clásico matamarcianos de Namco, realizado por Sega, que no estuvo a la altura ni en gráficos ni en sonido, y que incluso omitía niveles de bonus. Por cambiar, cambió hasta el título...



STAR FORCE

Conversión del shmup con scroll vertical de Tehkan (la actual Tecmo) que, además, salió tanto en cartucho como en Sega Card. Sus niveles se llaman como las letras del alfabeto griego.



WONDER BOY

Ésta fue una de las primeras conversiones de este clásico, y las limitaciones del hardware se encargaron de eliminar niveles (rediseñados, además), enemigos... El scroll es también "durillo".



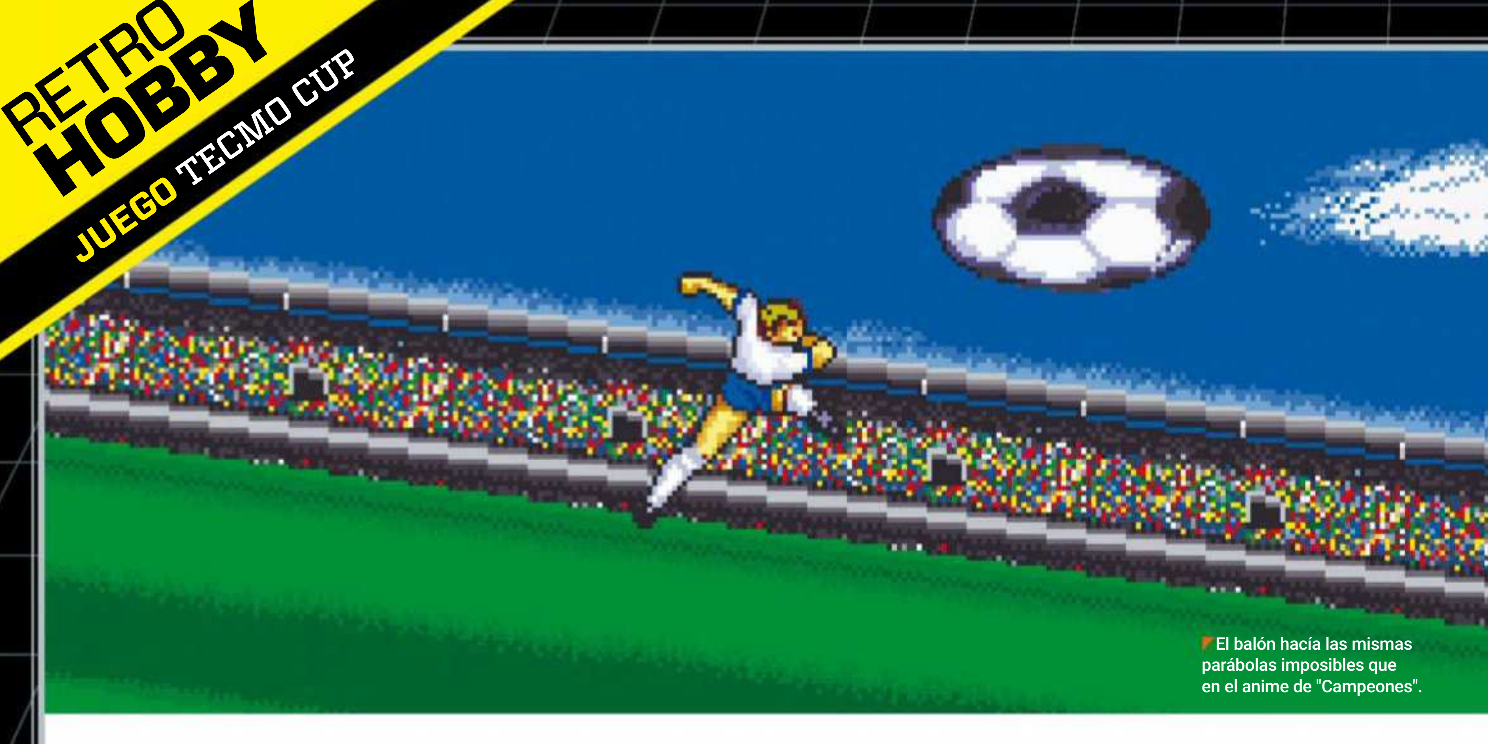
ZAXXON

Uno de los grandes éxitos recreativos de Sega se portó manteniendo casi todas sus señas: un shmup isométrico, en el que controlamos la altura... aunque, aquí, menos espectacular y fluido.



ZIPPY RACE

Port del arcade de motos con vista área de Irem que, al saltar a SG-1000, se lanzó tanto en cartucho (tres versiones distintas) como en Sega Card. Un juego para exprimir el mando-manillar.


El balón hacía las mismas parábolas imposibles que en el anime de "Campeones".

AÑO 1993 **COMPAÑÍA** Sega **FORMATOS** Mega Drive

TECMO CUP SOCCER

EL JUEGO QUE JAMÁS LLEGÓ A LAS TIENDAS

A lo largo de los últimos veinticinco años, no han sido pocas las personas que me han preguntado por la review que dedicamos en 1993 a *Tecmo Cup Soccer*. Aquel cartucho de Mega Drive lo tenía todo para convertirse en un auténtico fenómeno de ventas en nuestro país, donde aún seguía fresco el éxito de "Captain Tsubasa", el mítico anime que todos conocimos bajo el título de "Campeones". Aunque no estaba protagonizado por Oliver Atom y sus amigos (Tecmo quiso ahorrarse la licencia, al presuponer que la gran mayoría del público occidental no conocía el manga de Yoichi Takahashi), aquel juego reproducía a la perfección la épica y el dinamismo de la serie emitida en España por Tele 5. Tiros acrobáticos, campos kilométricos, balones con parábolas imposibles... Todo ello, a través de una mecánica sorprendente, más parecida a la de un RPG que al típico juego de fútbol. Cada miembro de nuestro equipo tenía su propio contador de vitalidad y debíamos elegir bien el momento en el que gastar parte de ella en un tiro especial, o cuándo entrar con la pierna a un rival o bloquear su pase. Puede sonar algo delirante sobre el papel, pero el que ha probado un *Captain Tsubasa* de Tecmo acaba enamorado de la franquicia para toda la vida. Un servidor, fan absoluto de "Campeones" y de sus tiros chiflados, se rindió ante aquel cartucho de MD, otorgándole un 82 de nota global, allá por abril de 1993. Pero algo pasó. Pasaban los meses y el juego no acababa de llegar a las tiendas. Los meses dieron paso a un año, y otro, hasta que, finalmente, *Tecmo Cup Soccer* (también conocido como *Tecmo Cup Football Game*) acabó siendo un rumor, una anécdota entre veteranos lectores de Hobby Consolas.

LOS RECORTES EN SEGA EUROPA NOS DEJARON SIN ESTE JUEGAZO







Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



La mecánica era tan peculiar, para tratarse de un juego de fútbol, como apasionante. Cada despeje, cada pase y cada disparo eran una mezcla entre estrategia y azar. Y menudos golazos cascabas.





La culpa fue del Mega CD

Para conocer los motivos que impidieron al cartucho de MD llegar a las tiendas, me puse en contacto con Raúl Montón, quien por entonces desempeñaba el cargo de Product Manager junior en Sega España. "No se llegó a poner a la venta porque, después del desastre de ventas del Mega CD y el dineral que se gastó en la campaña del Canal Pirata, llegaron órdenes desde Japón de reducir gastos y personal", nos dice Raúl. "Por supuesto, esto influyó en la cantidad de lanzamientos para MD y Mega CD, y redujo las cantidades de los "AA", "A", y casi borró del mapa los "B" y "C", y *Tecmo Cup* era un juego muy peculiar y difícil de vender, y más teniendo en cuenta que no contaba con la licencia oficial de la serie "Captain Tsubasa", por lo que quedó clasificado en categoría "B". Al reducirse los pedidos de las categorías B y C, los países fueron muy cautos al encargar las unidades que Sega Europa debía fabricar, y la mayoría de los B y C no llegaron a las unidades mínimas de fabricación requeridas, por lo que, automáticamente, quedaron cancelados". Al igual que pasó con algunas licencias de Capcom, como *Strider* o *Ghouls'n Ghosts*, la IP original era de Tecmo, pero el cartucho de MD había sido programado por Sega, así que ni siquiera existió la posibilidad de que el juego acabara llegando a las tiendas de la mano de otro distribuidor.

Curiosamente, los japoneses sí llegarían a recibir, en septiembre de 1994, un videojuego oficial de "Captain Tsubasa" para Mega CD, de la mano de Tecmo. Por desgracia, jamás llegó a salir en Occidente. Durante estas últimas décadas, sólo ha existido la oportunidad de jugar con *Tecmo Cup Soccer* a través de la ROM que acabó filtrándose por Internet. Al menos, es la demostración de que no nos inventamos nada. El juego existió: sólo que jamás llegó a la cadena de producción.





ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 19 **AÑO** 1993



EL TITULAR de la review no dejaba lugar a dudas sobre la inspiración de este peculiar juego de fútbol, que servidor describió como "una simulación alucinante, donde controlarás a Robert, David y sus amigos con todo 'el realismo' y buen hacer de cierta serie de dibujos animados que tú y yo conocemos". El texto del análisis no era para ganar el Pulitzer, pero lo compensé con toneladas de capturas, llevado por la emoción de revivir en MD, aunque fuera con otros protagonistas, las mismas acrobacias que habían ejecutado Oliver y Mark Lenders en Tele 5.





El modo VS se convirtió en el "Partido Drogas No". A la izquierda, uno de los protagonistas grita: "Aúpa el Atleti, viva J. Gil".

TECMO ATLETI

Ésta es la historia de unos tipos con mucha imaginación y tiempo libre: Charnego Translations. Este equipo de titanes, conocidos por traducir "de manera libre" juegos clásicos, también puso sus manos sobre el inédito *Tecmo Cup Football Game*. Lo rebautizaron como *Tecmo Atleti*, convirtieron al Atlético de Madrid en el equipo protagonista del Modo Historia y localizaron al castellano barriobajero todos los textos del juego. Desde los diálogos de nuestro entrenador y las frases que soltaban los jugadores en pleno partido, hasta las opciones del juego. El modo VS pasó a convertirse en el "Partido Drogas No".



JORDAN MECHNER

UN GENIO ADELANTADO A SU TIEMPO

La historia de un joven autodidacta que revolucionó la industria de los videojuegos

Es uno de los mayores referentes de lo que se conocía en los 80 como "bedroom coders", programadores autodidactas que, a menudo, tenían la misma edad que los chavales que compraban sus juegos. Jordan Mechner asombró a la industria de los videojuegos en 1984 con *Karateka*, un juego de artes marciales que desarrolló en solitario mientras estudiaba psicología en la Universidad de Yale. Aún no había cumplido los veinte años y ya sabía lo que era coronar las listas de ventas para el, por entonces, popular ordenador Apple II. Pero sería su siguiente juego el que le reservaría un sitio en la historia...

Érase una vez en Persia

Tras el éxito de *Karateka*, Mechner dedicó los siguientes cuatro años a crear un videojuego aún más ambicioso, uno inspirado en "Las Mil y Una Noches" y películas clásicas, como el Robin Hood de Errol Flynn, que había visto de pequeño. Como en *Karateka*, dedicó especial importancia a la animación del protagonista, para lo cual se dedicó a grabar en vídeo a su hermano pequeño realizando todo tipo de movimientos, que luego trasladó al ordenador a través de rotoscopia. A pesar de su enorme calidad, el juego no fue un hit instantáneo, pero el boca a boca y, sobre todo, la multitud de conversiones que recibió el original de Apple II acabaron convirtiendo a *Prince of Persia* en un auténtico clásico.

Tras firmar una secuela de *Prince of Persia* que funcionó bastante bien en ventas, aunque no recibió tantos ports como el original, Mechner se embarcó en su obra más ambiciosa: *The Last Express*. Era una espectacular aventura que se adelantó a su tiempo por su trama no lineal y su deslumbrante estética, producto de grabar a los actores sobre croma para, posteriormente, convertirlos en auténticos dibujos animados. En 2003, Ubisoft convenció a Mechner para resucitar al príncipe, dando pie a una exitosa franquicia que acabaría dando el salto a la gran pantalla, con el propio Jordan ejerciendo de guionista. ■



LAS MEMORIAS DE MECHNER

Si queréis saber más sobre la creación de *Prince of Persia* y *Karateka*, en Amazon podéis encontrar los dos libros que escribió, y se autopublicó, el propio Mechner sobre aquellos años.



UN PRÍNCIPE DE PELÍCULA

Mechner siempre amó el cine, y ganó varios premios con un documental de 2003. Ejerció de productor ejecutivo en la película "Príncipe de Persia" e incluso escribió el borrador del filme.

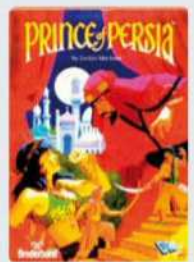
MISTERIOS, PRÍNCIPES Y KARATEKAS




KARATEKA 1984

Apple II - Atari 7800 - ZX Spectrum - C64 - CPC - MSX - NES

Jordan Mechner aún no había cumplido veinte años cuando se aupó a lo más alto de las listas de ventas de EE.UU. con este juego de artes marciales, que destacaba por la espectacular animación de sus personajes. Lo había desarrollado a lo largo de dos años, mientras estudiaba psicología en la universidad. Su padre fue el autor de la música del juego. Todo quedaba en casa.

PRINCE OF PERSIA 1989

Apple II - Mac - NES - PC - CPC - Atari St - Amiga - NES - SNES - MD - GB...

Tras licenciarse en Yale, Mechner dedicó los siguientes años a crear un juego aún más ambicioso, que dejó atónitos a la industria, la crítica y los jugadores por la animación del protagonista y el diseño de los escenarios, repletos de trampas y rutas alternativas. Incluso hoy en día, nos sigue alucinando el realismo con el que el príncipe salta y lucha con la espada.




PRINCE OF PERSIA 2
THE SHADOW AND THE FLAME 1993

PC - Mac - SNES - FM Towns - iOS - Android

Para la secuela, Mechner sacó al príncipe de las catacumbas para hacerle saltar por suntuosos tejados. En 1993, el mercado había cambiado y la gran mayoría del público estaba hipnotizado ante el CD-ROM y sus posibilidades "multimedia", por lo que este juego pasó más desapercibido que su predecesor.




THE LAST EXPRESS 1997

PC - Mac - iOS - Android

Si la gente quería ficciones interactivas, Mechner se las iba a dar... pero a su manera. *The Last Express* se adelantó a su tiempo, al proponer una aventura en tiempo real en la que nuestras decisiones afectaban al rumbo de la trama. Sus espectaculares gráficos fueron creados a partir de grabaciones a actores reales, convertidos posteriormente en auténticos dibujos animados.




PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME 2003

PS2 - Xbox - GameCube - GBA - PS3 - PC

Mechner no quería saber nada del príncipe tras el desastre de *Prince of Persia 3D* (en el que no tuvo nada que ver), pero Ubisoft, tras hacerse con la licencia, le enseñó algunos bocetos del proyecto que estaba desarrollando y Jordan se entusiasmó tanto que acabó involucrándose en él como guionista y diseñador.




KARATEKA 2012

PS3 - Xbox 360 - Wii U - PC - iOS

Con la llegada de la distribución digital, Mechner quiso volver a sus orígenes, por partida doble: recuperó el espíritu de su primer juego y se rodeó de un equipo muy pequeño para dar forma a esta actualización del clásico de 1984. El proyecto contó con la aportación de Jeff Matsuda, un veterano de Marvel y Wildstorm, para aportar un toque cartoon a un modesto pero simpático título.

Yen te responde



"Me pilláis a tope en el E3, y he dudado entre poner una foto mía con Kojima o esta del amigo Rubén Huerta en Nueva York, donde se ha ido a celebrar su 40 cumpleaños. Como a Kojima lo tenéis muy visto, ganó Rubén... ¡Felicidades!"

Dudas de un fan del género metroidvania

Hola, Yen. Hacía ya tiempo que no te escribía para hacerte una consulta, pero últimamente tengo unas cuantas. Espero que puedas resolverlas y que algún lector también las encuentre interesantes. ¡Gracias!

■ Hay una serie de juegos que llevan mucho tiempo anunciados, pero que parecen estar aún lejos de salir. ¿Sabes en qué situación se encuentran *Treasurenauts, Heart Forth, Alicia* y *Timespinner*? ¿Crees que los veremos en Switch o 3DS?

Saludos. No sé qué les parecerán a los lectores tus preguntas, pero, lo que es a mí, me han resultado de lo más interesantes, así que vamos a por ellas. Si no hay ningún retraso, se espera que *Treasurenauts* llegue en algún momento de 2018. Aunque Atooi (su desarrollador) no ha dado una fecha concreta, sí ha confirmado que el juego se publicará para 3DS y para Switch.





■ **Heart Forth, Alicia.** Este colorista metroidvania protagonizado por la maga Alicia lleva en desarrollo desde 2014. Se espera su lanzamiento a lo largo de este año.

■ **Treasurenauts.** Es una aventura en la que tendremos que encontrar tesoros ocultos, solos o acompañados, gracias al modo cooperativo local incluido.

En una situación parecida, aunque con una fecha por determinar, se encuentra *Heart Forth, Alicia*, obra del desarrollador independiente Alonso Martín, que consiguió la financiación del juego a través de Kickstarter y que cuenta con la colaboración musical de Manami Matsumae (compositora de *Megaman*). Se conoce que el autor sigue trabajando en él, pero, entre las plataformas para las que se anunció el juego, no se encuentran ni 3DS ni Switch (aunque sí Wii U), algo que podría cambiar en el futuro, cuando el juego sea una realidad. Para terminar, *Timespinner* es obra de Lunar Ray Games, y también se espera su llegada a lo largo de 2018. Salvo sorpresa, será un título exclusivo para PC, que sólo se podrá adquirir en formato digital, mediante Steam o GOG. En una entrevista reciente, sus creadores anunciaron que no hay planes para llevar

? LA PREGUNTA DEL MES

¿Es el PC una máquina para jugar?

■ Hola, Yen, estoy dándole vueltas últimamente a la idea de comprarme un PC para jugar, y la verdad es que estoy casi decidido. Lo único que me echa para atrás es que estoy acostumbrado a la facilidad de mi PS4, donde sólo hay que enchufar y usar, mientras que el PC tiene un uso bastante complicado. Así que, ¿tú en mi lugar que harías? Muchas gracias por la respuesta.

A pesar de su alto precio y la cantidad de problemas que suele tener de configuraciones, el PC se está asentando cada vez más como plataforma de videojuegos. Si estás dispuesto a invertir tiempo y dinero, por supuesto que deberías apostar por el PC. Así, podrás disfrutar de las mejoras gráficas y jugables que conlleva esta plataforma. Si, por el contrario, no quieres complicarte la vida, sigue con PS4, que tiene grandes exclusivos que seguro acabarías echando de menos en PC.

Francisco Castro Lameda



¡HABLA CON YEN! telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



Bloodstained: Curse of the Moon. Es todo un homenaje a la saga *Castlevania*, conservando la estética retro de la época de los 8 bits. Ya está disponible en formato digital.

el juego a Switch, por lo que yo me iría olvidando de él. A juzgar por los títulos sobre los que me has preguntado, deduzco que te gusta el género metroidvania, así que permíteme aconsejarte un título que no has mencionado. Se trata de *Bloodstained: Curse of the Moon*, obra de Inti Creates y Koji Igarashi (más conocido como IGA, padre de este género) y que ya está disponible en varias plataformas, incluidas 3DS y Switch, aunque sólo podrás adquirirlo en formato digital. Este título, que cuenta con todos los ingredientes jugables de este género, además de lucir una estética de 8 bits que evoca a los antiguos *Castlevania* de NES, sirve también como precuela del futuro *Bloodstained: Ritual of the Night*, que llegará a lo largo del próximo 2019 y que también deberías tener muy en cuenta.

Sé que no es muy habitual, pero me gusta jugar a juegos tipo *Mario Party* en solitario. De las entregas que hay para 3DS, ¿cuál crees que funciona mejor para un solo jugador?

Creo que el juego que mejor se adapta a tus gustos es *Mario Party: The Top 100* para 3DS, que tiene los 100 mejores minijuegos de la saga y que puedes disfrutarlos incluso sin tablero. Hazte con él sin dudarlo.

En cierto modo, relacionado con lo anterior, y sin tener en cuenta el tema de los gráficos, ¿cuál de los juegos de *Mario & Sonic* te parece mejor para jugar solo?

Mi título favorito de la saga es *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de invierno* para Wii. Si me preguntas para 3DS, *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Río 2016* es una buena opción y pasarás grandes ratos en solitario.



Adol Christin. Es el protagonista de la saga de juegos de rol *Ys*, creada por Falcom. La octava entrega, titulada *Lacrimosa of Dana*, llegará a Nintendo Switch el próximo 29 de junio, o sea ya.

Ahora que Falcom va a probar suerte en Switch con *Ys VIII: Lacrimosa of Dana*, ¿crees que se atreverán con algún *The Legend of Heroes*?

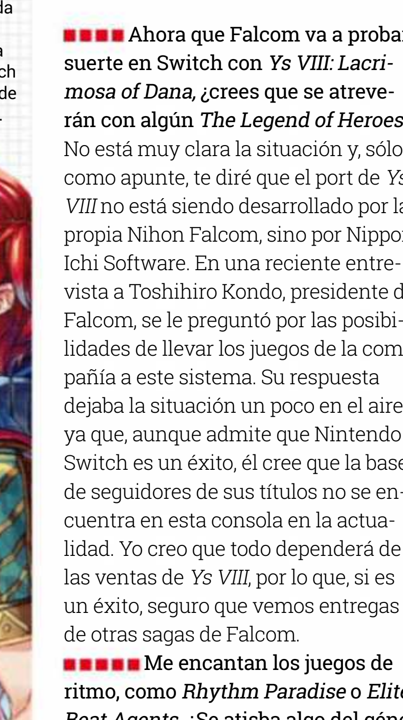
No está muy clara la situación y, sólo como apunte, te diré que el port de *Ys VIII* no está siendo desarrollado por la propia Nihon Falcom, sino por Nippon Ichi Software. En una reciente entrevista a Toshihiro Kondo, presidente de Falcom, se le preguntó por las posibilidades de llevar los juegos de la compañía a este sistema. Su respuesta dejaba la situación un poco en el aire, ya que, aunque admite que Nintendo Switch es un éxito, él cree que la base de seguidores de sus títulos no se encuentra en esta consola en la actualidad. Yo creo que todo dependerá de las ventas de *Ys VIII*, por lo que, si es un éxito, seguro que vemos entregas de otras sagas de Falcom.

Me encantan los juegos de ritmo, como *Rhythm Paradise* o *Elite Beat Agents*. ¿Se atisba algo del género en el horizonte?

Algo se puede ver a lo lejos, y su nombre es *Gal Metal*. En este título musical, tendremos que hacer frente a una invasión alienígena tocando la batería. Para ello, usaremos los Joy-Con a modo de baquetas, mientras interpretamos temas clásicos a ritmo de heavy metal. De momento, sólo está »

NINTENDO SWITCH ES UN ÉXITO EN VENTAS, PERO AÚN HAY COMPAÑÍAS COMO FALCOM QUE SE RESISTEN A APOYARLA CON SUS TÍTULOS

VUESTRA OPINIÓN



Un padre responsable

Carlos Mediero

Hola, apreciado Yen, seguramente seas una persona cercana a mi edad que ha compartido en alguna ocasión una reflexión: ¿no somos inmaduros al jugar aún a videojuegos? ¡Pues claro que no! Inmaduro es el que se pasa la tarde-noche en un bar involucrando a sus hijos en un ambiente que les es perjudicial de muchas maneras por el maldito fútbol. Yo he encontrado recientemente la abstracción a mis problemas diarios en la realidad virtual de Playstation. Me ocupo solo de mi hija de once años, y las dificultades me acechan. Me considero un buen padre, que intenta mejorar cada día y distraerme en un mundo envolvente que me permite relajarme, y enfrentarme al mundo real cada mañana. Creo que el futuro del entretenimiento son los videojuegos y se lo recomiendo a todos mis compañeros de partida. Por cierto, que no me olvido de los clásicos, y es que seguro que seguiremos jugando a *Pac-Man* dentro de 1.000 años.

YEN

No sé si estarás cercano a mi edad porque soy más viejo que una Atari 2600, pero he de decirte que tienes toda mi admiración por sacar adelante a tu hija. Como a ti, a mí los videojuegos me han ayudado en muchas facetas de mi vida, así que espero que sigas con este "vicio" sano durante mucho tiempo. Un afectuoso saludo.

VUESTRA OPINIÓN



La censura peligrosa

Andrés Calatayud
Leía el reportaje sobre el nuevo *Tomb Raider*, donde Daniel Chayer-Bisson, director creativo, aseguraba: "Olvidaos de ver a Lara en pantalones cortos", porque claro, eso sería sexualizarla. ¡Qué aberrante machismo! Y entonces uno piensa... ¿No se nos está yendo esto de las manos? El nuevo *Tomb Raider* comienza en Cozumel, México. Quien haya estado por la zona, sabe que la sensación térmica allá es de "200" grados a la sombra. Y, sin embargo, ahí nos meten a la buena de Lara, tapada hasta el cuello. Es una vieja polémica, que, por otro lado, no suscita polémica si es al contrario. Kratos se pasea prácticamente desnudo, 120 kilos de puro músculo. ¿Eso no es sexualizar al hombre? ¿Acaso todos los hombres tenemos el físico portentoso de Kratos o los Gears? ¿O somos todos tan "monos" como el guaperas de Nathan Drake y tantos otros héroes de 1,95 metros con cara y pelazo perfectos? La realidad es mucho más simple: se trata de CENSURA. Vivimos en una autocensura de los desarrolladores por miedo a reacciones de ciertos colectivos, quizás el tipo de censura más peligroso de todos...

YEN
Ves fantasmas donde no los hay. Debemos centrarnos más en los juegos y dejar de lado las polémicas derivadas de ellos, como el machismo o la violencia que generan. Para estas cosas, ya están los políticos. Nosotros sólo debemos limitarnos a disfrutar de nuestro hobby favorito, ¿no crees?

» disponible en Japón, pero la buena noticia es que está confirmada su llegada a Europa de la mano de Marvelous Europe. Esperemos que no se haga mucho de rogar.

Y por último, ¿crees que EA se animará a publicar un *Madden NFL* para Switch? Gracias por todas las respuestas.

Pues lamento darte malas noticias, pero no parece que, de momento, EA esté por la labor de crear una versión de este título de fútbol americano para Nintendo Switch. En el evento EA Play, que se celebró previamente al E3, se confirmó que el venidero *Madden NFL 19* llegará a PS4, Xbox One y PC, pero ni rastro de una versión para la consola de Nintendo, así que toca seguir esperando, al menos por ahora.

Pablo Valdés Gallego

A Sega no hay quien la entienda

Buenas, Yen. Obviando los halagos, merecidos y ya sabidos, a vuestra revista y a tu persona (sea quien sea), tengo unas dudas que me gustaría que disiparas en la medida de tus posibilidades.

Jugué al *Yakuza* de PS2 y me gustó mucho. Aunque han ido sacando otros nuevos y remasterizaciones, los textos en inglés (eterno debate) me tiraban para atrás. A pesar de que me defiendo bastante bien, un juego de esta magnitud, que tiene mucho componente narrativo y de diálogo, me ha hecho recelar. Dado que no parece probable que los traduzcan, ¿crees posible que saquen una recopilación por estos lares de los seis juegos? Es la única opción que creo que compraría aun en inglés.

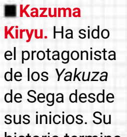
Pero hombre, ¿por qué obvias los halagos, con lo que a mí me gustan? Si es lo que más ilusión me hace cuando me preguntáis... Bueno, lo dejaremos pasar esta vez e intentaremos ayudarte. Por el momento, no está contemplado que Sega vaya a publicar ningún recopilatorio de toda la saga *Yakuza*. Lo que sí está confirmado por parte de Toshihiro Nagoshi, creador y productor de la saga, es que se van a remasterizar los capítulos que aún no han llegado a PS4. Una vez se publiquen todas las entregas, quizás sí veamos el recopilatorio que mencionas, pero es algo para lo que tendrás que esperar mucho tiempo. Yo te aconsejaría que te hicieras con ellos de forma individual, pues son juegos que actualmente cuentan con un precio bastante asequible (*Yakuza 0* y *Kiwami* los puedes encontrar fácilmente por menos de 30 euros cada uno) y podrás ir disfrutando ya de la tremenda historia.

Del mismo modo, Sega, y otra vez entramos en esto, va a sacar *Shenmue I & II* en inglés. No tuve la posibilidad de jugarlos en su época y siempre me han llamado la atención. ¿Es posible que les llegue (aunque sea vía parche) una traducción al castellano? ¿*Shenmue III* llegará traducido? ¿Hasta qué punto me recomendarías que no dejara pasar esta oportunidad de tener los dos primeros?

Desgraciadamente, y salvo sorpresa de última hora, *Shenmue I & II* no llegará traducido al castellano. Lo más probable es que la versión de PC sí cuente con subtítulos en nuestro idioma, pero no de manera oficial, pues seguramente los fans se encarguen de ello, algo que es imposible que ocurra



Gal Metal. Es un juego musical en el que usaremos los Joy-Con a modo de baqueta para tocar la batería y defendernos de una invasión alienígena.





Kazuma Kiryu. Ha sido el protagonista de los *Yakuza* de Sega desde sus inicios. Su historia termina con *Yakuza 6: The Song of Life*, aunque ya está confirmado que la saga continuará sin él.

SHENMUE III LLEGARÁ CON SUBTÍTULOS EN CASTELLANO, PUES FUE UNA DE LAS METAS ALCANZADAS EN SU CAMPAÑA DE KICKSTARTER

con la versión para consolas, debido a su arquitectura cerrada. El caso de *Shenmue III* es totalmente diferente, y sí está confirmado que llegará con subtítulos en castellano. De hecho, fue una de las metas que se alcanzaron en la financiación del juego a través de Kickstarter, por lo que no deberías preocuparte de este tema. Sobre hasta que punto te recomendaría los dos primeros juegos de la saga, sólo te diré que tanto *Shenmue* como *Shenmue II* son de esos títulos que te marcan de por vida y que todos los usuarios de consola y PC deberían probar en algún momento, aunque, como siempre digo, la última palabra la tienes tú.

■■■ Cambiando totalmente de tercio, se escuchaba hace tiempo un *Jade Empire 2* del que ya no se ha vuelto a oír hablar. ¿Ha pasado a mejor vida?
Es cierto que se empezó a trabajar en él, pero, actualmente, el proyecto *Jade Empire 2* se encuentra "congelado". Ahora mismo, en BioWare andan bastante liados con *Anthem* y la que será la siguiente entrega de la saga *Dragon Age*, por lo que quizás, cuando ambos juegos estén en el mercado, el estudio se plantee continuar con *Jade Empire 2*, así que no pierdas la esperanza, aunque no será pronto...

■■■■ Siguiendo en los mundos de BioWare, la trilogía de *Mass Effect* me encantó. La cogí en Xbox 360 cuando era una IP nueva que nadie conocía y me la he pasado tanto en Xbox como en PS3 (brindando total apoyo para futuros proyectos, ya sabes), pero *Mass Effect Andromeda*... Bueno, no diría como algunos que es un fracaso, pero... no me ha llegado tanto. ¿*Mass Effect* tiene visos de continuar? Si es así, ¿seguirá con Ryder o aprovechará otras ideas más cercanas al original? Gracias de antemano y saludos a todo el equipo.
A pesar del tropiezo que ha supuesto *Andromeda* para la saga *Mass Effect*, tanto EA como BioWare tienen totalmente claro que van a continuar con ella. Eso sí, por el momento, se va a tomar un largo tiempo de descanso, al menos hasta que BioWare esté un poco más libre de proyectos. Sobre el marco temporal en el que se desarrollará, o quién será el protagonista de esta futura entrega, aún queda mucho para saberlo, así que ten un poco de paciencia, porque las cosas con BioWare suelen ir muy despacio.

David Vegas Castellano



■ **La saga Mass Effect.** Se tomará un tiempo de descanso, después del fracaso que ha supuesto *Andromeda*. Aun así, EA y BioWare están de acuerdo en retomarla en el futuro.

Una segunda juventud con los videojuegos

Hace años que no te escribo, pero he tenido la suerte de que has respondido mis dudas en un par de ocasiones (la primera, en el número cuya portada estaba dedicada a Fighters Megamix). La cuestión es que siento que vivo una segunda juventud con esto de los videojuegos, y ello se debe, principalmente, a dos noticias: la primera fue el anuncio de Shenmue III y la segunda ha sido el muy reciente anuncio de las remasterizaciones de las dos primeras entregas de la obra magna de Yu Suzuki. Es por ello que me haré pronto con una PlayStation 4.

■ Los últimos años los he pasado jugando con consolas de Nintendo, las cuales, aunque tienen estupendos juegos, no tienen ningún título destacable sobre rallies. Así que tengo cierto "mono" del género, por lo que me gustaría que me recomendaras los que te parezcan los mejores para PS4, que sé que más de uno tiene. De paso, también me dejo recomendar »

VUESTRA OPINIÓN

Desbordado y sin tiempo

Agustín Álvaro
Te escribo para reflexionar sobre la cantidad de tiempo que requieren los videojuegos hoy día para ser disfrutados. Llevo más de veinticinco años jugando y, como imaginarás, con el paso de los años, el tiempo libre para disfrutar de este hobby se va reduciendo. Cierto es que algunos juegos te los puedes pasar en unas diez horas si vas al grano, pero te estás dejando casi toda la totalidad del juego y es prácticamente como no haberlo jugado. Al final, la sensación es de desbordamiento, ya que te ves incapaz de jugar todo lo que deseas jugar y no sabes muy bien cómo invertir y organizar tu tiempo. Y todo esto es lo que me hace sospechar que Yen son varios redactores. Siempre tienes respuesta para todo y lo has jugado TODO, y físicamente eso no es posible porque no existen tantas horas al año...

YEN
Por enésima vez, diré que Yen sólo hay uno, aunque he de reconocer que tengo mis pequeños trucos, como el ejército de clones a mi imagen y semejanza que trabaja para mí. Y es que siempre hay tiempo si uno sabe gestionarlo bien (y es eternamente joven)...





Dirt Rally. Este simulador de Codemasters ha sabido captar con acierto la tensión de este deporte, gracias a un motor de físicas realista para las ruedas que afecta a la conducción, entre otras muchas características.

» otros de velocidad que no sean estrictamente de rallies.
Me alegro de que vuelvas a vivir una segunda juventud con los videojuegos, y también celebro que sigas con nosotros, pues ha pasado mucho tiempo desde la portada dedicada a *Fighters Megamix*, que corresponde al número 69. No sé si será suerte que haya leído tu correo, pero por supuesto que te has ganado que conteste tus dudas por tercera vez, así que ¡vamos al turrón! Creo que el título con el que mejor puedes inaugurar tu futura PS4 es *DiRT Rally.* Este juego de velocidad de Codemasters es para mí el mejor representante del género y está compuesto por seis rallies reales divididos en 70 etapas, donde podrás usar más de 30 coches, dotados de una física realista y con varios modos de juego, incluyendo competiciones online. También te recomendaría *Gran Turismo Sport* y *Project CARS*, dos juegos que no debes dejar de probar si te gusta tanto la velocidad.

■■ Por otra parte, conozco la existencia de la saga *Yakuza* de Sega desde hace unos años, pero nunca he probado ninguno, aunque tengo entendido que es una especie de "sucesor espiritual" de *Shenmue*, al menos en cuanto a jugabilidad se refiere. Sabiendo que los mencionados juegos de Dreamcast me marcaron, ¿piensas que me gustarán los *Yakuza*?
Creo que te encantarán. Comparar *Yakuza* con *Shenmue* es un error muy común que suelen cometer aquellos que no han probado los dos juegos. Ciertamente, hay aspectos "superficiales" compartidos por ambos juegos, como que los dos son desarrollos de Sega y que cuentan con una base jugable muy parecida, dándonos una falsa sensación de libertad en las ciudades en las que se desarrollan, pero nada más. La realidad es que *Yakuza* es una saga que ha evolucionado con cada capítulo, creando su propia identidad y distanciándose cada vez más de *Shenmue*, potenciando varios aspectos jugables como la complejidad de sus enfrentamientos o la variedad de sus minijuegos. Todo ello, envuelto en un argumento de corte más adulto basado en la famosa mafia japonesa. Mi recomendación es que los pruebes, y ya te adelanto que, si puedes perdonar que estén en inglés, quedarás atrapado sin remedio.

■■■ Y, ahora, permíteme que te lance una pregunta más general. Teniendo en cuenta que me gustan los juegos de aventuras (incluyendo ahí los RPG), ¿qué juegos es imprescindible jugar si se tiene una PlayStation 4?
PS4 tiene multitud de títulos imprescindibles, pero, si nos centramos en los exclusivos del género aventurero, mis "top", los que creo que nadie debería dejar de jugar bajo ningún concepto, son *God of War, Uncharted 4, Horizon: Zero Dawn, Bloodborne y Detroit: Become Human,* en ese orden. Añade a esa lista *Resident Evil 7: Biohazard, Batman Arkham Knight, Rise of the Tomb Raider* y *Final Fantasy XV*, que no son exclusivos de PS4, pero son igualmente indispensables.

■■■■ ¿Por qué crees que no han lanzado ninguna entrega más de *Fighters Megamix*? ¿Tiene previsto Sega lanzar otro *Virtua Fighter*? Eso es todo. Espero que puedas responder a mis cuestiones y, dentro de un tiempo, volver a escribirte feliz de haber jugado a tus recomendaciones.
Hubo rumores de un *Fighters Megamix* para Dreamcast, pero las bajas ventas de la última consola de Sega quizá fueron las encargadas de poner el último clavo en su ataúd. Sobre una nueva entrega de *Virtua Fighter*, yo apostaría un brazo a que llegará, sobre todo si tenemos en cuenta el éxito del que goza la saga en Japón, pero, de momento, no hay nada anunciado, así que toca esperar.

Raúl Fernández

Virtua Fighter 5: Final Showdown. Es, por el momento, la última entrega de la saga pionera de la lucha poligonal creada por Yu Suzuki. Esperemos que, pronto, Sega anuncie un nuevo título de tan mítica serie.





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ ¡Hola, Yen! Tengo una preocupación muy grande: si Cataluña al final se hace independiente, ¿dejaréis de distribuir vuestra revista en esta comunidad? Y, si es así, ¿la tendréis que traducir al catalán o no hará falta?
Yen: Puedes estar tranquilo, porque la revista se va a seguir distribuyendo pase lo que pase. Aun así, y para curarnos en salud, nos hemos puesto en contacto con Eduardo Punset por si, en algún momento, hay que traducirla. Ahora, un consejo que deberías tomarte medio en serio: no estés pendiente de los temas políticos. Vivirás mejor y mucho más...



■ Como se supone que vas todos los años al E3, ¿por qué no haces un sorteo y "sueltas" algo de lo que os regalan en las conferencias? Otra cosa que os propongo es que organicéis un concurso de conocimiento para llevar a algún lector afortunado a la mejor feria sobre videojuegos del mundo.
Yen: Uy, regalitos. Primero quitaron las azafatas, luego el papel del váter, después las moquetas del suelo, los carteles de la entrada... ¡Si hasta están pensando en llamarla E2 por los recortes! Sobre la idea del concurso, me parece bastante acertada. Se lo enviaré a instancias superiores a ver qué opinan. Por cierto, te aviso que voy a apropiarme de tu idea y así me cuelgo yo la "medallita". No te importa, ¿verdad?

■ David, ¿no vas este año al E3?
Yen: ¡Esto es nuevo! Ahora soy David Martínez. No dais ni una. Seguid intentándolo, que no sabéis lo que me río. ¡Ahhh! Y David sí está en el E3, conmigo, pero no le he visto porque tiene la agenda completa...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

100

BATTLEFIELD V

La saga vuelve a sus orígenes, proponiéndonos trepidantes batallas en la II Guerra Mundial, por tierra, mar y aire



OCTOPATH TRAVELER

Square Enix vuelve a poner de moda el rol de 16 bits con este bellísimo juego que nos remite a los clásicos de los años 90

AVANCES

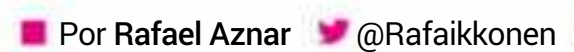


Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

19 DE OCTUBRE ■ DICE (ELECTRONIC ARTS) ■ SHOOTER

Battlefield V





Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

QUE LA HISTORIA NO SE VUELVA A REPETIR

DICE está siendo uno de los estudios más activos de esta generación, y todo lo que ha aprendido en los últimos años se lo va a aplicar a su saga estrella... devolviéndola a sus orígenes.

Tras el exitoso experimento de ambientar un shooter en la I Guerra Mundial, el estudio sueco ha querido volver a las raíces de *Battlefield 1942*. Así, como la entrega primigenia de la saga, *Battlefield V* se ambientará en la II Guerra Mundial, pero con toda la artillería técnica del motor Frostbite o las partidas para 64 jugadores. Del mismo modo, aplicará los preceptos aprendidos de las dos entregas de *Star Wars Battlefront*, como el hecho de que muchos jugadores quieren una campaña y, sobre todo, que detestan los pases de temporada y las cajas de botín.

EA ha decidido sacarlo una semana después de que Activision lance *Black Ops IIII*, pero, aun así, parece partir con ventaja. Por un lado, por la ambientación, como demuestra el éxito que tuvo, precisamente, *Call of Duty: WWII*. Por otro lado, porque tendrá campaña, cooperativo y multijugador competitivo. Finalmente, porque va a apostar por ofrecer contenidos adicionales durante mucho tiempo (imaginamos que unos dos años) y a coste cero, sin cajas sorpresa ni DLC de pago.

La otra cara del conflicto

En lugar de mirar a sitios ya muy trillados, como Normandía, DICE ha preferido mostrar batallas menos conocidas, en especial en la campaña, Historias de Guerra, que nos llevará a Noruega o el norte de África, con sus correspondientes nieves y desiertos. También habrá un modo cooperativo para cuatro jugadores, Armas Combinadas, que contará con una narrativa y objetivos dinámicos. No obstante, el punto fuerte será el competitivo online para hasta 64 jugadores, que incluirá modos como Conquista, Dominación o Duelo a muerte por equipos. La mayor novedad será Grandes Operaciones, que presentará batallas divididas en cuatro días, de modo que el resultado de cada jornada influirá en las fuerzas disponibles en la siguiente. Por ahora, se ha anunciado un mapa en Rotterdam, de modo que habrá un bando atacante que empezará lanzándose en paracaídas y otro que tratará de defender la ciudad. Si los invasores son implacables, la batalla quizá acabe el tercer día; si no, el cuarto día estará planteado como una muerte súbita, de modo que cada jugador tendrá una sola vida... y un único cargador. Y también habrá battle royale...

En lo jugable, se mantendrán las batallas por tierra, mar y aire, pero el ritmo será más ágil, gracias a las renovadas animaciones de los soldados, las mejoradas físicas de la destrucción, la creación de estructuras, el hecho de que cualquier clase pueda curar... En cuanto al apartado técnico, el motor Frostbite ya ha demostrado ser una garantía total y absoluta.

PRIMERA IMPRESIÓN

DICE ha vuelto a la casilla inicial de la II Guerra Mundial con ambición... y sin los lastres de sus anteriores proyectos.



EN LUGAR DE MIRAR A SITIOS YA TRILLADOS, COMO NORMANDÍA, DICE HA PREFERIDO MOSTRAR BATALLAS MENOS CONOCIDAS

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB masakre77
"Por fin eliminan el season pass y, con él, la fragmentación de jugadores que veníamos arrastrando desde Battlefield 3. Y, encima, vuelta a la IIGM."

WEB BlackMetal
"Me he informado de todos los cambios que ha anunciado DICE para el multi de Battlefield V y puede ser una locura. Como fan, de cabeza a por él."

WEB coco360
"Eso de historias de momentos no muy conocidos no me mola mucho. Prefiero batallas conocidas, que, con este motor gráfico, molarían."



Las batallas a gran escala darán más importancia que nunca a los vehículos y la destrucción, con la novedad de que podremos reparar las estructuras deterioradas, así como erigir barricadas, trincheras, armas montadas...

La personalización jugable y estética será casi infinita. Podremos modificar la clase y la apariencia del soldado, las armas o los vehículos. Tras la polémica de *Battlefront II*, los micropagos sólo afectarán a los elementos cosméticos, en teoría.







Uno de los episodios de Historias de Guerra nos mostrará la resistencia noruega frente a los nazis, a través de una familia.



La presencia de mujeres ha propiciado quejas de muchos "puristas", pero DICE no buscaba el rigor histórico, sino la diversión.

LAS CLAVES

1 **PARA TODOS.** Habrá campaña, cooperativo, multijugador competitivo y un modo battle royale, para contentar a todo tipo de usuarios.

2 **RETOQUES.** Se podrá disparar recostado de espaldas, construir estructuras defensivas, arrastrar a los heridos, saltar por las ventanas...

3 **DLC GRATIS.** Sin pase de temporada, al fin, hay un plan a muy largo plazo para ir ampliando el contenido: mapas, modos, historias...



13 DE JULIO · SQUARE ENIX · ROL

Octopath Traveler

Por **David Alonso** @Davealonsoh



CUANDO LA NOSTALGIA Y LA INNOVACIÓN VAN DE LA MANO

Los productores de *Bravely Default* y Acquire, el estudio responsable de la saga *Tenchu,* unen fuerzas en este RPG, con el que buscarán trasladarnos a la época dorada del género en SNES.

Y no solo tratarán de hacerlo apostando por un plano técnico que nos remitirá a la época, combinando entornos tridimensionales con personajes y texturas de estética pixel art. El resto de apartados del juego seguirá esa línea de fusionar lo "viejo" y lo "nuevo" para obtener el equilibrio perfecto entre añoranza y avance.

Podremos iniciar la aventura con cualquiera de los ocho protagonistas. Cada uno partirá de un lugar distinto de Orsterra, el mundo del juego, y tendrá sus propias motivaciones y capacidades. Así, además de protagonizar una historia única, cada héroe tendrá una habilidad de campo, llamada "acción de senda", que le permitirá interactuar de forma única con el resto de habitantes mientras explora. Therion, el ladrón, será muy hábil birlando objetos de bolsillos ajenos; Primrose, la bailarina, dominará el arte de la seducción; y Olberic, el guerrero, podrá retar a duelo a quien se cruce con él.

El turno de los combates

Lo que sí compartirán todos los personajes desde el principio serán unas batallas que, de nuevo, sabrán a "clásico renovado". Los enfrentamientos serán aleatorios y se apoyarán en un sistema de turnos tradicional. La novedad vendrá con la inclusión del Modo Impulso, una habilidad que nos permitirá potenciar las acciones ofensivas, defensivas y curativas. Gestionar bien su utilización será fundamental, ya que buscar el punto débil de cada enemigo y machacarlo al máximo marcará los derroteros de las refriegas. Y ya os adelantamos que todas serán tan exigentes como extensas, en especial las que nos enfrenten a enemigos finales. Lo que hemos probado nos ha sabido a poco, y estamos deseando jugar a fondo este prometedor exclusivo para Switch.

PRIMERA IMPRESIÓN

Consigue su propósito de hacernos rememorar los grandes clásicos del rol de 16 bits. Si la historia está a la altura, podemos estar ante un gran juego.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Cerebro de la Bestia

"Voy a necesitar 'ocho' vidas mías para jugar entero este juegazo... Éstos de Square nos quitan la vida, si no nos la han quitado ya."

WEB presiexpress

"Tras jugar la demo, este juego demuestra que en Square Enix sigue habiendo mucho talento y que saben hacer un Final Fantasy de los de su mejor época."

Orsterra, el mundo del juego, contará con una ambientación de corte medieval, pero sin dejar de lado la fantasía propia del género.

Las "acciones de senda" de cada personaje propiciarán todo tipo de situaciones únicas.

EL ROL CLÁSICO SE VUELVE ACTUALIDAD EN NINTENDO SWITCH

LAS CLAVES

1 **LOS GRÁFICOS** combinarán personajes realizados con sprites con entornos poligonales y efectos en alta definición. Los creadores denominan a esta técnica "HD-2D".

2 **OCHO HÉROES** protagonizarán la aventura. Cada uno vivirá su propio arco argumental al inicio, pero sus caminos podrán cruzarse en algún punto del juego.

3 **LOS COMBATES** apostarán por un tradicional sistema de turnos, pero con algunos elementos novedosos. Su dificultad y, sobre todo, su duración será bastante elevada.



Romper la defensa de los enemigos, percutiendo en su punto débil, evitará que puedan atacar o defenderse durante un turno. La estrategia, por tanto, será esencial.



Las voces de los diálogos estarán disponibles sólo en japonés e inglés, pero el juego contará con subtítulos en castellano. Su interpretación a nuestro idioma será excelente.



■ 16 DE NOVIEMBRE ■ GAME FREAK (NINTENDO) ■ ROL

Pokémon Let's Go, Pikachu-Eevee







■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

¡TE ELIJO A TI OTRA VEZ, PIKACHU!

Dos semanas antes del E3, Nintendo dio a conocer los planes que tiene para *Pokémon* en Switch. En 2019, llegará la octava generación, en forma de entrega inédita, pero, mientras, se ha sacado de la chistera un remake híbrido que se lanzará el 16 de noviembre.

Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee será una puesta al día de *Pokémon Amarillo*, pero con mecánicas heredadas de *Pokémon Go*. Es decir, se busca apelar a la nostalgia de los fans de toda la vida y, al mismo tiempo, atraer a los millones de casuals que se han enganchado al juego de móviles para que también adquieran una Switch. De hecho, Game Freak y The Pokémon Company han colaborado con Niantic para el desarrollo. Si la jugada le sale bien a la Gran N, se pueden vender millones de juegos y consolas estas Navidades, aunque, no siendo un free-to-play, está claro que la fiebre no será tan alta como la de 2016. Lo que sí es free-to-play es *Pokémon Quest*, un juego de estética cuadriculada ya disponible en la eShop y que permite explorar una isla en busca de tesoros, para ir matando el gusanillo.

De lo monocromo, al HD

Al ser un remake de la primera generación, volveremos a visitar la región de Kanto para hacernos con los 151 Pokémon originales. Obviamente, el salto respecto a Game Boy será salvaje, y personajes como el Profesor Oak parecerán sacados casi de la antigua serie de televisión. Eso sí, si se compara con las últimas entregas de 3DS, tampoco es que el cambio sea abisal: la perspectiva es la de *Sol-Luna*, sólo que más colorida y con más texturas. Aun así, las criaturas lucen muy bien, en especial Eevee y Pikachu, que irán montados sobre nuestro personaje.

El cruce de caminos con *Pokémon Go* supondrá simplificar algunas mecánicas, como por ejemplo, la de la captura. Ya no lucharemos contra las criaturas salvajes, sino que sólo habrá que usar pokéballs simulando lanzamientos con el Joy-Con (pero sí habrá combates contra otros entrenadores). Game Freak ha sido un poco ambigua al respecto, por lo que no sabemos cómo funcionarán las subidas de nivel o las medallas de los gimnasios (los líderes, como Brock y Misty, parecerán sacados de la serie de televisión). Las MO también pueden haber sufrido modificaciones, pues, como novedad, podremos viajar sobre monturas por tierra, mar y aire, como Onix, Lapras y Charizard. Aunque se dudó inicialmente, a priori sí habrá combates e intercambios online, según Famitsu. ■



PRIMERA IMPRESIÓN

Volver a la generación primigenia es genial, pero habrá que ver si el acercamiento a *Pokémon Go* no simplifica demasiado las mecánicas roleras.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB -Pain-
"Un Pokémon casual para atraer a jugadores a la Switch mientras se espera el de 2019. No sé a qué vienen tantas quejas. Cuantos más, mejor."

WEB Linksen
"Ahora la pregunta es: ¿cuántas televisiones habrá que mandar a reparar por haberles lanzado una pokéball por error?"

WEB aitor0
"Menos mal que no me hice ilusiones. No está mal como spin-off, pero podrían haber mantenido los combates con pokémon salvajes."

■ Habrá cooperativo local para dos jugadores, cada uno con un Joy-Con. No sólo se podrá explorar y combatir en comandita, sino también lanzar dos pokéballs al mismo tiempo para capturar.

POKÉ BALL PLUS

Este periférico, que recuerda al que ya se lanzó para *Pokémon Go*, se venderá aparte, a un precio de 50 euros. Se podrá utilizar como mando sustitutivo del Joy-Con, pues incluirá sensor de movimiento, vibración HD y emitirá sonidos. Además, podremos guardar un pokémon en su interior y sacarlo a pasear. Como colofón, por comprarlo, obtendremos al escurridizo Mew.

LAS CLAVES

1 REMAKE. La base del desarrollo es la de *Pokémon Amarillo*, la edición más completa de la primera generación de la saga (que incluyó la novedad de poder enseñar surf a Pikachu). El salto visual será enorme, pero la distribución de los escenarios será casi idéntica.

2 POKÉMON GO. Habrá compatibilidad con el exitoso juego de smartphones, que no ha parado de ampliarse desde que se lanzara en 2016. Por ahora, se sabe que será posible transferir los pokémon del móvil a la consola híbrida.

3 EDICIONES. Como es habitual, habrá dos versiones, cada una con algunas criaturas exclusivas, para fomentar los intercambios de cara a obtener los 151 Pokémon (aunque, esta vez, también estará el apoyo de *Go*).



Los combates serán por turnos, en la línea habitual de la saga. Eso sí, sólo lucharemos contra otros entrenadores, como los del Team Rocket, pero no contra Pokémon salvajes.



SE BUSCA APELAR A LA NOSTALGIA DEL FAN DE TODA LA VIDA Y ATRAER AL CASUAL DE POKÉMON GO

RATÓN Y ALFOMBRILLA DE CARGA INALÁMBRICA QI

Dark Core RGB y alfombrilla MM1000

El ratón gaming de tus sueños existe y tiene carga inalámbrica

COMPAÑÍA Corsair **PLATAFORMA** PC
PRECIO Dark Core RGB SE (109 €) / Alfombrilla MM1000 (89,99€) **WEB** *corsair.com*

El mes pasado, os hablamos del teclado K63 y del lapboard de Corsair, una configuración pensada para jugar en cualquier parte. Ese conjunto lo remata el Dark Core RGB SE, un ratón inalámbrico con los mismos tres modos de conexión que el teclado (2,4 Ghz con 1 ms de retardo, Bluetooth de baja latencia y con cable) y que, sin duda, es el sueño de cualquier jugador.

Si empezamos por la parte técnica, cuenta con sensor óptico con resolución nativa de 16.000 DPI, nueve botones y tres zonas con iluminación LED programables (a través de la aplicación Corsair Utility Engine o CUE), memoria en placa para almacenar tres perfiles con distintas configuraciones y macros para cada botón (y que se activan al lanzar el juego asociado a ese perfil). ¿Y hemos hablado de su autonomía de veinticuatro horas con las luces LED apagadas? ¿De que el botón central del lateral izquierdo tiene función "sniper" para frenar el desplazamiento y así apuntar de forma más precisa en los shooters? ¿De las piezas intercambiables, con imanes, para modificar el agarre? Podríamos aburriros con más datos, pero una cosa es irrefutable: una vez lo tienes en la palma de tu mano, es difícil volver a otro ratón: opciones, sensaciones, comportamiento... Lo tiene todo: hasta calibrar el sensor según la superficie. Y hay más: la alfombrilla MM1000 permite cargar el ratón de forma inalámbrica con el estándar Qi al ponerlo en una zona concreta, y cargar otros dispositivos (móvil) gracias a un adaptador que se conecta a su puerto microUSB.

VALORACIÓN **Acabado, funciones... Es uno de los mejores ratones del mercado y, con la alfombrilla, forma un tándem al que es difícil resistirse.**



ALTERNATIVAS

No hay muchos ratones gaming con carga inalámbrica, y suelen ser caros, pero éstas son algunas de las alternativas en este rango de precios.



CLUTCH GM70 (MSI)
PRECIO Desde 149 €



MAMBA HYPERFLUX + BASE INALÁMBRICA (RAZER)
PRECIO Desde 269 €



G903 + BASE POWERPLAY (LOGITECH)
PRECIO Desde 320 €



MANDO

NES30 Arcade Stick

Otra pequeña maravilla de 8Bitdo

COMPAÑÍA 8Bitdo **PLATAFORMA** PC, Mac, Switch y otras
PRECIO Desde 59,99 € **WEB** *www.amazon.es*

El NES30 Arcade Stick se puede utilizar con cualquier dispositivo que tenga Bluetooth, incluido Android.

Si la proliferación de clásicos de las recreativas en Nintendo Switch y Steam hace que te apetezca jugarlos como en los salones, con un buen stick, te alegrará saber que ya hay modelos multiplataforma muy funcionales, bien construidos y a un precio bastante asequible. Uno de ellos es este arcade stick de 8Bitdo, una compañía china especializada en mandos con apariencia retro, como es el caso de este NES30, que remite a la 8 bits de Nintendo.

Es un mando Bluetooth (aunque se puede jugar con el cable USB conectado) con unas dimensiones considerables, tan grande como para poder ponerlo sobre nuestras rodillas a la hora de jugar. Cuenta con un stick y ocho botones de acción, todos con bastante buen tacto, aunque el stick puede resultar un poco "blando" para algunos paladares.

Aparte, ofrece diversas opciones de configuración, como el método de entrada (por ejemplo, Xinput, el estándar que utilizan algunas aplicaciones en PC) o, incluso, poder activar un modo "Turbo" o "Auto Fire" para los botones. También deja bastante a la vista los tornillos, para que podamos reemplazar cualquier componente por los de otra marca que nos guste más (como Sanwa). Es compatible con Nintendo Switch, PC, Mac, Linux o Android. Y, con este precio, ya no tienes excusa que valga...

VALORACIÓN Un gran arcade stick, robusto, bien construido, multiplataforma y con un precio ajustado. ¿Se puede pedir más?



Indeca Racing 2018

Hora de conducir "de verdad" en Switch

COMPAÑÍA Indeca **PLATAFORMA** Switch y PC **PRECIO** 60 € **WEB** *www.indecabusiness.com*

Tras el lanzamiento de los adaptadores con forma de volante para los Joy-Con, muchos seguíamos esperando un volante "de verdad" para Switch. El primero es este Indeca Racing, que, tras haberlo probarlo a fondo con dos de las mejores propuestas de conducción del catálogo, *MK8 Deluxe* y *Gear Club Unlimited*, nos ha dejado un grato sabor de boca. Primero, por su atractivo equilibrio entre precio y prestaciones. Cuesta 60 €, un precio contenido que se nota en el acabado, 100% plástico y sin extras, como asideras rugosas. Aunque simple, es completamente funcional, con detalles como una pedalera independiente, no muy grande, que se aferra al suelo y no se "menea" y que se conecta al cuerpo vía cable. El aro en sí no es muy grande, y tiene un radio de giro de 180º, además de contar con vibración, levas, cruceta y todos los botones de un mando de Switch. Se sujeta con ventosas que, dependiendo de la superficie, se agarran mejor o peor. Además, con sencillas combinaciones de botones, ajustamos la sensibilidad y programamos la función de los pedales y levas, algo útil en *GC Unlimited*, por ejemplo. Además, es compatible con PC.

VALORACIÓN Un volante versátil y configurable, que sacrifica un poco el diseño para mantener un precio asequible. En *MK8* funciona de lujo...

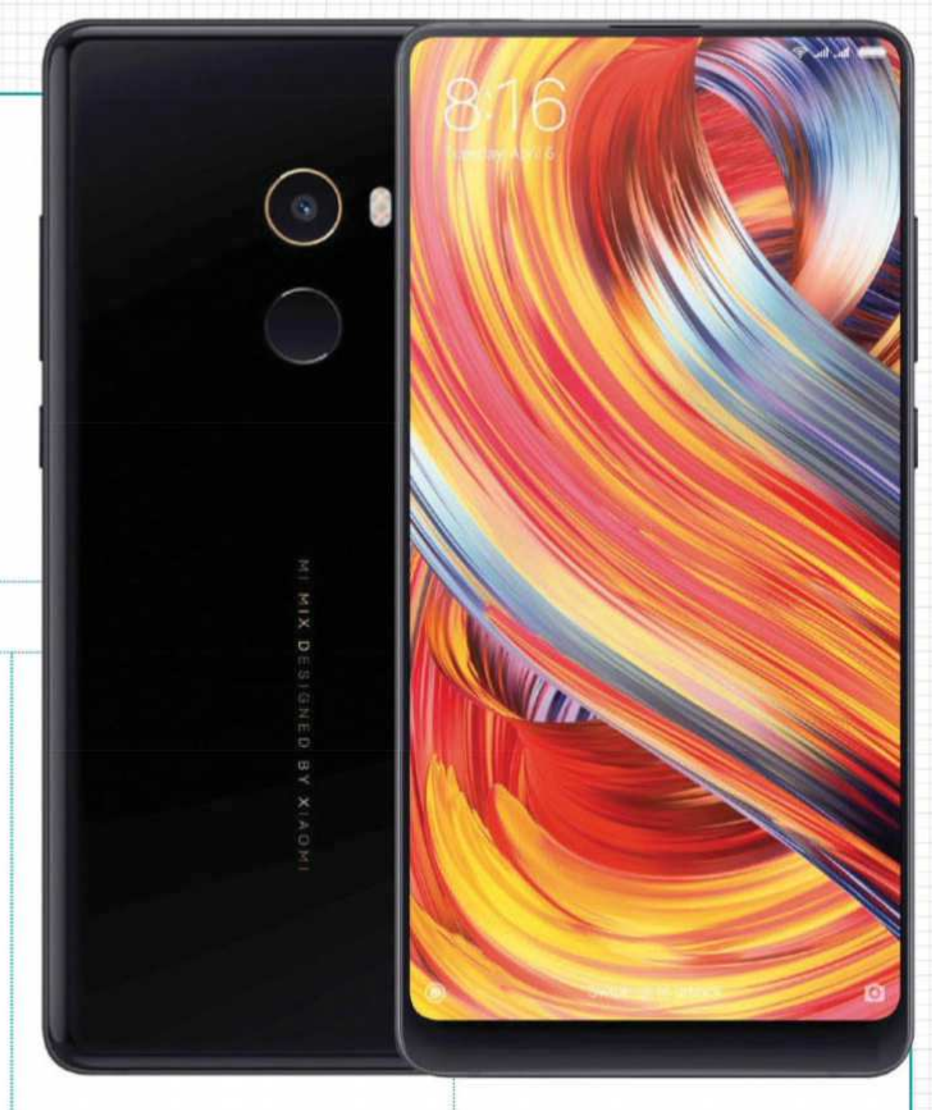


El diseño es sobrio, pero muy funcional. La pedalera, por ejemplo, tiene gomas antideslizantes que consiguen que no se "menee" ni un milímetro.

SMARTPHONE

Mi Mix 2S

Potencia a precio de gama media



■ **COMPAÑÍA** Xiaomi ■ **PLATAFORMA** Android 8.0 (Oreo)
■ **PRECIO Desde 499€** ■ **WEB** *www.mi.com/es/*

El gigante asiático Xiaomi sigue afinando sus propuestas en todas las gamas de precio. Así, si el Mi A1 se ha convertido en un referente de la gama de entrada, su serie Mi Mix apunta a convertirse en uno de los referentes de la gama alta (en términos de potencia y prestaciones), pero con unos precios mucho más contenidos.

Su nueva propuesta es este Mi Mix 2S, una "pequeña" evolución respecto al Mi Mix 2 de 2017, pero significativa. Ambos comparten un diseño similar, con trasera de cerámica y pantalla "fullview" (o infinita) de 5,9 pulgadas que minimiza aún más los marcos (la pantalla ocupa ahora un 82% de la superficie). Es unos milímetros más pequeño que el Mi Mix 2, y algo más pesado.

Existen distintas configuraciones del Mi Mix 2, pero todas cuentan con el procesador Snapdragon 845 —de los más potentes del momento, con cuatro núcleos— y 6 u 8 GB de RAM, mientras que el almacenamiento va de los 64 GB hasta los 256 GB (ampliables vía microSD). Con esta carta de presentación, sobra decir que hasta el juego más exigente va fino como la seda, sin caídas de frames. Y sin sobrecalentar en exceso el terminal, que sube unas décimas en la parte superior... pero nada que sea molesto.

Las cámaras protagonizan otra de las áreas que más han mejorado respecto a su antecesor. En la trasera, hay ahora dos sensores, que permiten realizar fotos con dos aumentos y retratos con efecto bokeh o distorsión del fondo. Los resultados son mejores que en el Mi Mix 2, pero donde más se nota es en las fotos nocturnas, donde la cámara ofrece unos resultados superiores, incluso con distintas fuentes de luz confluyendo al mismo tiempo. La cámara frontal no ha cambiado, y sigue en el marco inferior (hay que girar el móvil para hacer selfies, aunque apps como Instagram no están preparadas para ello). Es uno de los pocos "defectos" del terminal, junto con la desaparición del jack de 3,5 mm para los auriculares (la caja incluye un adaptador USB-C) o que no sea Android puro (lleva capa de personalización MIUI 9.5, que añade algunas apps que nadie ha pedido). Pero ni siquiera esto ensombrece un terminal que apunta a la gama alta... costando la mitad. ■

VALORACIÓN Rendimiento de gama alta a precio de gama media. Buena pantalla, mejor rendimiento y cámaras que acarician los resultados de las más caras.

ALTERNATIVAS

Xiaomi ha copado el mercado móvil con terminales que apuntan a casi todas las franjas de precios, con resultados siempre más que notables.

MI A1
(XIAOMI)
■ **PRECIO**
Desde
135 €



REDMI NOTE 5
(XIAOMI)
■ **PRECIO**
Desde
210 €



MI6
(XIAOMI)
■ **PRECIO**
Desde
499 €



TV BOX

Fire Stick Basic Edition

Vuelve inteligente a tu vieja TV

COMPAÑÍA Amazon **PLATAFORMA** Android
PRECIO Desde 59,99 € **WEB** *www.amazon.es*

Si tu tele es antigua y quieres "insuflarle" nueva vida, existen un montón de dispositivos Android TV, pero pocos con las ventajas que ofrece este Fire Stick.

Como muchos otros dispositivos de este tipo, se trata de un pequeño aparato con el tamaño de un pendrive que se conecta al puerto HDMI de tu tele y a la corriente, y, tras un sencillo proceso de configuración (para conectarse al wifi), te permitirá acceder a más de 4.000 aplicaciones de todo tipo, desde juegos Android a aplicaciones para ver Netflix o Movistar+, Facebook, etc. Todo, con una interfaz sencilla y accesible, sobre todo para personas mayores o poco familiarizadas con la tecnología. Además, incluye mando para manejarlo. Tiene carencias (como no tener app dedicada a HBO), pero, si eres Prime, accedes gratis a Prime Video y otros servicios.



VALORACIÓN Un interesante dispositivo para convertir tu tele en Smart TV y, además, con extras como ver Prime Video.

ACCESORIO

Disco duro SSD de 480 GB

Chute de velocidad para tu PS4

COMPAÑÍA Sandisk **PLATAFORMA** PS4, PC y otras
PRECIO Desde 39,99€ **WEB** *www.amazon.es*

Si eres de los "agonías" que creen que los juegos tardan demasiado en cargar... eso es porque no has cambiado el disco duro de tu consola o PC por uno SSD o de "estado sólido", sin piezas mecánicas. Estos discos, como otras tantas tecnologías, han sufrido un importante descenso en sus precios en los últimos meses, y ya es posible encontrar discos SSD por menos de 40 euros. Vale que estos modelos económicos son los de menor capacidad, unos 60 GB de media, tamaños recomendados para que sean la unidad de arranque de un ordenador o portátil.

Pero ojo, que los discos duros SSD de 500 GB también se han beneficiado de estas bajadas y ya no están a precios disparatados como hace un año: ya es posible encontrar algunos modelos y marcas por poco más de 100 euros, lo que te permitirá darle una inyección de velocidad a tu PS4.



VALORACIÓN Para quienes priman la velocidad sobre la cantidad de gigas, los discos SSD son la mejor opción.

TELEVISIÓN 4K

LG 43UJ635V

Resolución Ultra HD para "el pueblo"

COMPAÑÍA LG **PLATAFORMA** Todas **PRECIO desde 399 €** **WEB** *www.lg.com/es*



En plena fiebre mundialista, sigue siendo posible encontrar televisores tirados de precio, incluso en el segmento de las teles 4K con HDR, en el que apenas hace unos meses era impensable encontrar nada decente por menos de 600 euros. Prueba de ello es este modelo: no puede competir con la calidad de imagen de los paneles OLED, ni con el colorido de la gama alta, pero, si buscas una tele apañada y "todoterreno", ya sea para jugar, ver la tele, usar apps como Netflix o reproducir medios (vídeos, incluso con el reciente códec H.265, música y fotos desde USB), es una ganga. Tendrás que invertir algo de tiempo para encontrar los ajustes que más se adapten a tus gustos (para algunos usuarios, el HDR "mata" un poco el color), pero, en el resto, incluido el input lag o retardo (14 ms), es más que aceptable. Con la misma tecnología y diseño, hay versiones más grandes, de 49", y no suben mucho de precio.

VALORACIÓN Una interesante opción para los que buscan dar el salto a una tele UHD para jugar en 4K con su PS4 Pro o One X. En términos de calidad/precio y funcionalidad, poco hay mejor.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir s... e estos objeto... sabe...



Nendoroid Wonder Woman

Con diversos accesorios, incluido su mítico lazo

Good Smile nos presenta la Hero's Edition del Nendoroid de Diana de Themiscira, una absoluta preciosidad de diez centímetros de altura que incluye todos los accesorios habituales de la casa: cabezas intercambiables, peana para que adopte todo tipo de posturas y todo el arsenal de Wonder Woman, desde los brazaletes antibalas hasta el Lazo de la Verdad.

A LA VENTA EN ***www.omegacenter.es***

Deportivas Puma Sonic

Tan bonitas que te dará pena pisar la calle con ellas

Puma se ha aliado con Sega para lanzar dos modelos de zapatillas que harán las delicias de los segueros. Las RS-0 Sonic son azules e incorporan detalles basados en Green Hill Zone. Las RS-0 Dr. Eggman son de un furioso color rojo e incluyen guiños al malvado Robotnik hasta en la plantilla interior. Corred a por ellas, porque se agotarán a toda pastilla.

A LA VENTA EN ***es-eu.puma.com***

Owlboy Collector's Edition

Un juego tan bonito requería una edición a su altura

Su edición estándar ya está a la venta, pero, el 31 de agosto, *Owlboy* recibirá una limitada Collector's Edition, numerada y con un montón de "goodies": banda sonora en CD, diario de aventuras, manual de instrucciones exclusivo, dos pines, dos monedas y un set con diecisiete pegatinas. Todo ello, dentro de un estuche especial de color azul (PS4) o rojo (Switch).

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Peluches Pokémon

Serán tuyos sin necesidad de cazarlos con el móvil

Estos peluches de quince centímetros, exclusivos de Game, se comercializan en varios sets, cada uno compuesto por un pokémon y su bola correspondiente: Bulbasaur con Poké Ball, Totodile con Lujo Ball, Squirtle con Buceo Ball, Cyndaquil con Acopio Ball, Chikorita con Honor Ball y Charmander con Super Ball. ¿No son una monada?

A LA VENTA EN *www.game.es*

Monopoly Gamer

Especulación inmobiliaria para derrotar a Bowser

Hasbro nos presenta esta particular versión del mítico Monopoly, protagonizada por Mario, Peach, Yoshi y Donkey Kong (cada uno representado sobre el tablero con su propia figura). El objetivo del juego es acumular puntos al comprar propiedades, recolectar monedas (que sustituyen al típico dinero del Monopoly) y vencer a monstruos. Además, incluye un dado para ejecutar las habilidades especiales de cada personaje.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Camiseta Artorias

En honor a uno de los cuatro caballeros de Gwyn

Dentro de su creciente gama de camisetas dedicadas a *Dark Souls*, Insert Coin Clothing nos presenta el modelo Artorias, de color gris con mangas y cuello en azul. Disponible en siete tallas distintas, desde la XS hasta la 3XL, está confeccionada en un 80% poliéster y un 20% algodón. Un bonito homenaje al "Caminante del Abismo".

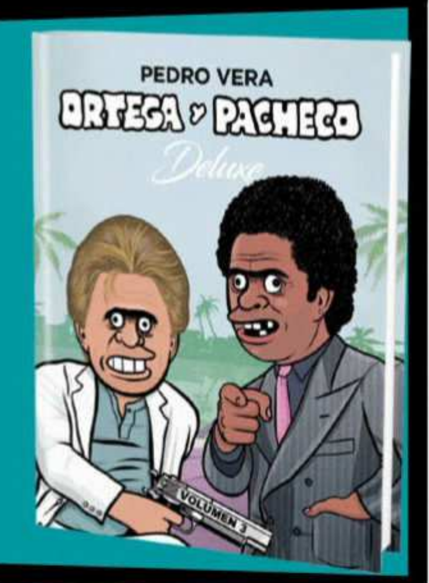
A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

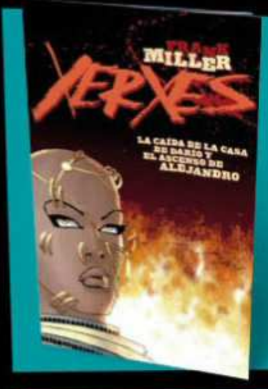
NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

ORTEGA Y PACHECO DELUXE VOL. 3

AUTOR Pedro Vera **EDITORIAL** Astiberri
PRECIO 24 € **PÁGINAS** 200
FORMATO Cartoné

Acaba de salir a la venta el tercero de los cuatro tomos que recopilarán todas las viñetas protagonizadas por la pareja de cazurros que creó Pedro Vera para la revista El Jueves. Esta tercera entrega condensa las andanzas de Ortega y Pacheco publicadas entre 2006 y 2010. La portada sigue la "elegante" línea de los dos tomos anteriores, rindiendo en esta ocasión un bonito homenaje a "Corrupción en Miami". Pocas veces el término "DeLuxe" estuvo más justificado.





XERXES

AUTORES Frank Miller, Alex Sinclair **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 3,95 € **PÁGINAS** 36 **FORMATO** Grapa

Aunque los tomos son muy prácticos, nada podrá superar el encanto de los cómics de grapa, sobre todo si vienen firmados por el mismísimo Frank Miller. El maestro regresa a la época de "300" para contarnos la lucha contra Jerjes desde la perspectiva de los atenienses. Miller firma el guión y las ilustraciones, a las que aporta color Alex Sinclair, de un cómic que se editará en cinco entregas.

HE-MAN Y LOS MASTERS DEL UNIVERSO

AUTORES Varios **EDITORIAL** ECC Cómics
PRECIO 29,50 € **PÁGINAS** 304 **FORMATO** Cartoné

Si habéis visto el maravilloso documental "The Toys that Made Us" de Netflix, ya sabréis que Mattel encargó a Marvel una serie de minicómics que se incluyeron con los muñecos de Masters del Universo. Este tomo (próximamente llegarán dos más) recopila los quince primeros cómics e incluye entrevistas con el equipo que los creó.



MÚSICA

BSO DIGGIN IN THE CARTS

"Diggin in the Carts" fue una serie de maravillosos documentales online con entrevistas a algunos de los mejores compositores japoneses de la historia de los videojuegos. Este CD reúne temas de muchos de ellos, desde Yuzo Koshiro (*ActRaiser*) hasta el Konami Kukeiha Club o Zuntata.

PRECIO 11,38 € ***hyperdub.bandcamp.com***



BSO VAMPYR

Las reservas del último juego de Dontnod fueron recompensadas con un vinilo con parte de su BSO. Si os supo a poco, ahora podéis disfrutar del resto de los temas compuestos por Olivier Deriviere para *Vampyr* a un precio irresistible desde su propio Bandcamp. Y en diversos formato de audio (MP3, FLAC).

PRECIO 5,94 € ***olivierderiviere.bandcamp.com***



Hub USB Claptrap Parlante

PVP desde 33,97€

Carga dispositivos, transmite datos ¡y encima habla!

Con licencia oficial *Borderlands*, este Hub USB de Think Geek tiene la forma de un simpático Claptrap y es capaz de cargar cuatro dispositivos USB a la vez. También transmite datos a una velocidad de 480 Mbps. Pero lo realmente gracioso es que, además, te deleitará con cinco frases distintas, aunque en inglés.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Reloj Game Boy

PVP desde 24,95€

El reloj doblemente retro, y con melodía de *Super Mario Land*

¿Hay algo más retro que un reloj digital LCD? Sí, uno que tenga la forma de una Game Boy. Con licencia oficial Nintendo, reproduce a tamaño reducido las formas de la inolvidable portátil. La pantalla se ilumina al pulsar el D-pad (los botones A y B también son funcionales), y lo mejor de todo es que la alarma programable tiene el tema principal de *Super Mario Land*. ¿Quién quiere mirar la hora en el móvil?

A LA VENTA EN *solopixel.es*

Sudadera Princesa Peach

PVP desde 26,99€

Un "hoodie" digno de la realeza del Reino Champiñón

La tienda de merchandising de Nintendo Europa ha añadido a su catálogo esta deslumbrante sudadera con capucha. Lleva la imagen de la Princesa Peach en el pecho, su nombre en la manga izquierda y una pequeña corona en la capucha. Está confeccionada en 100% algodón y disponible en siete tallas distintas.

A LA VENTA EN *nos.nintendo.es*

PVP desde 33,96€

PVP desde 67,49€

PVP desde 99€

LIBROS

NES CULT CLASSICS

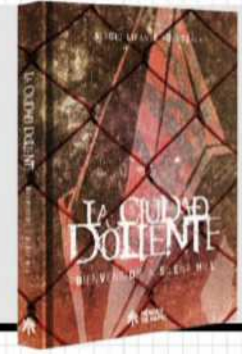
Hardcore Gaming 101 vuelve a la carga, esta vez con un tomo dedicado a títulos de culto para NES y Famicom. Algunos, como *Panic Restaurant* o *Batman*, los conoces, pero aquí descubrirás joyas ocultas como *Holy Diver*, *Gimmick!* y *Samurai Pizza Cats*, que hoy en día alcanzan auténticos precios de infarto dentro del mercado coleccionista. Textos en inglés.

PRECIO *Por Confirmar* **PUB. POR** *Hardcore Gaming 101*

LA CIUDAD DOLIENTE

Sergio "Quetzal" Lifante analiza toda la saga *Silent Hill* desde sus orígenes hasta su decadencia. Influencias, mitología, legado... A lo largo de sus 240 páginas, te reencontrarás con la franquicia que elevó el survival horror a la categoría de arte. Konami echó por tierra nuestras esperanzas de ver resurgir *Silent Hill* de la mano de Hideo Kojima, pero siempre nos quedarán los clásicos.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



NASA Astronaut Boots

Unas zapatillas que te harán sentirte en la luna

¿Harto de ir por casa con las pantuflas de abuelo/a de siempre? ¿Quieres convertir las tardes de series y mantita en algo de otra galaxia? Pues aquí tienes estas mullidas zapatillas, con el logo oficial de la NASA. Disponibles en dos tallas distintas (Small/Medium y Large/X-Large). Lo de caminar a cámara lenta será cosa tuya.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Mecha Front Mission

Un mecha pequeñito, pero con mucho pedigrí

Desde la saga *Front Mission*, nos llega este mecha Zenith Urban Camo Variant, con un tamaño aproximado de 87x74x116 milímetros. Sus accesorios pueden intercambiarse con otros mechas de la serie Wander Arts, como el Arid Camo Variant, y está a la venta en la tienda europea de Square Enix.

A LA VENTA EN *store.eu-square-enix.com*

Red Dead Redemption II Coll Box

Un botín digno del Far West

La tienda de Rockstar ha desvelado este precioso cofre de metal, que encierra una moneda, un puzle de dos caras, una bandana, un mapa del tesoro, un set de pines, baraja, un catálogo de Wheeler, Rawson and Co., y doce tarjetas coleccionables. Eso sí, el juego no viene incluido.

VENTA EN *www.rockstarwarehouse.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

AHOHARU X MACHINEGUN

AUTOR Naoe **EDITORIAL** ECC Cómics
PRECIO 8,95 € **PÁGINAS** 208 **FORMATO** Rústica

Este shonen, que se sigue publicando con bastante éxito dentro de las páginas de la revista Monthly GFantasy de Square Enix, debuta por fin en las librerías españolas. Este primer tomo (de una colección que tendrá periodicidad bimestral) nos narra las peripecias de diversos personajes (una estudiante de bachillerato, un dibujante de manga...) enfrascados en un peculiar juego de supervivencia en el que los participantes utilizan armas de juguete (ya sabéis, ésas que disparan balines de plástico). Lo que no se les ocurra a los mangakas japoneses...





DANMACHI

AUTORES Omori, Kunieda, Yasuda **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 8 € **PÁGINAS** 176 **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

El título completo resume perfectamente el espíritu de este manga: ¿Qué tiene de malo ligar en una mazmorra? Esta adaptación en forma de cómic de las novelas escritas por Omori e ilustradas por Yasuda está protagonizado por Bell Cranel, un aventurero solitario que busca fortuna dentro de la Mazmorra junto a la diosa Hestia. Bell está loco por Aiz Wallensein, la mejor espadachina del lugar, sin darse cuenta de que Hestia, a su vez, está enamorada de él.

SERIAL EXPERIMENTS LAIN

AUTOR Ryutaro Nakamura **EDITORIAL** Selecta
PRECIO 49,99 € **FORMATO** Blu-ray

Espectacular reedición en formato Blu-ray, restaurada y sin censura, de la inolvidable serie de animación dirigida por Ryutaro Nakamura a finales del pasado siglo. El anime tiene como protagonista a Lain Iwakura, una chica de catorce años que recibe un email de una compañera de clase a la que todos daban por muerta. Ésta asegura que, en realidad, sigue vive dentro de la Red. Esta edición BD incluye la banda sonora, un libro de arte y un manga.



STREET FIGHTER

La mejor saga de lucha de todos los tiempos cumple treinta años, y Steve Hendershot le rinde homenaje en un tomo de 304 páginas donde se desgrana cada juego, cada luchador, cada combo. El libro incluye no sólo toneladas de información sobre *Street Fighter*, sino también entrevistas con el equipo que convirtió el hadoken en un icono Pop y, por supuesto, arte oficial de Capcom.

PRECIO 40 € **PUBLICADO POR** *Minotauro*



THE ART OF NI NO KUNI II

El 7 de agosto, se pondrá a la venta este fabuloso libro de arte, en el que se recopila toda la génesis de la segunda entrega de *Ni no Kuni*, desde los primeros bocetos conceptuales hasta los deslumbrantes diseños finales, creado por Level-5 y el legendario animador Yoshiyuki Momose. Serán 152 páginas a todo color que harán las delicias de los fans de los J-RPG.

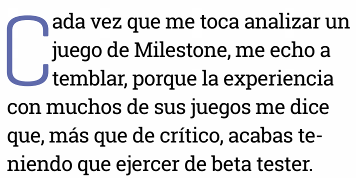
PRECIO 34,13 € **PUBLICADO POR** *Titan Books*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que olvidamos... pero no por buenos





- **PLATAFORMA** PS3, Xbox 360 y PC
- **GÉNERO** Velocidad
- **COMPAÑÍA** Milestone
- **AÑO** 2013

MotoGP 13

HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

Cada vez que me toca analizar un juego de Milestone, me echo a temblar, porque la experiencia con muchos de sus juegos me dice que, más que de crítico, acabas teniendo que ejercer de beta tester.

El estudio italiano hace juegos de velocidad bastante dignos, pero parece una churrería. No se puede calificar de otra manera a la política de sacar cuatro o cinco títulos anuales, algo que sería inimaginable hasta para compañías tan reputadas dentro del género como Codemasters. Aun así, en los últimos tiempos, está cuidando más el asunto, tras lo que pasó con *Ride*, cuyas partidas se corrompían, o, sobre todo, con *MotoGP 13*. El juego oficial de la primera temporada en que Marc Márquez ganó el Mundial de la categoría reina lo recordaré siempre por tener al campeón... de los fallos de programación.

En la versión de Xbox 360, si se configuraban las carreras a distancia completa, llegaba un momento en que el contador de vueltas colapsaba y dejaba de sumar. Como consecuencia, la prueba duraba y duraba, cual conejito de Duracell, y nunca llegábamos a ver la bandera a cuadros. La única forma de poner fin al sufrimiento de las carreras infinitas era estamparse aposta para destrozar la moto... en cuyo caso saltaba un resumen que decía que los rivales habían abandonado. Si a eso se le añaden unos gráficos vetustos sazonados con popping o clipping, la bandera que se merecía ver era la negra. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Sus carreras infinitas ocupan un puesto de honor en el podio de los bugs más infames que he visto en mi vida. En Milestone debieron de liarse y, por momentos, pensarían que estaban haciendo un juego de resistencia, a lo 8 Horas de Suzuka. O eso o se les olvidó pasarles el juego a testers que se molestaran en probar las carreras a más de tres vueltas...

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 27 de julio

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, David Alonso, Alejandro Alcolea, Elisabeth López.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




ANTHEM™
HOBBY CONSOLAS
© Electronic Arts Inc. Anthem es una marca registrada de Electronic Arts Inc.


HOBBY CONSOLAS
SUPER
SMASH BROS.™
ULTIMATE